
4-98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE
4 398039 607007 04
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Geniale 3D-Action-Strategie
BATTLE ZONE
Test
Monster II: Erster Test
3D-Nachbrenner für High-End-Spieler
Schnelle News aus USA
Age of Empires 2
007 zum Mitspielen
Mysteries of the Sith
Test & Tips: Verlängerung für Jedi Knight
Einstieg in die Hexfeld-Welt
15 Strategie-Spiele im Vergleichstest
PLAYER'S GUIDE
4/98
Die Tips-Zeitschrift von PC PLAYER
Empires
Riven
F-22 Raptor
Blade Runner
Alle Tips auf einen Blick
NEU:
Mit Tips-Heft zum Sammeln
Selbstgebrannt: CD-Recorder im Praxis-Test
Hirnverbrannt: Aprilscherz-Erkennungsquiz
Pentium-II-Spiele: Incoming und Tonic Trouble
PS-Check: Neuer Formel-1-Renner

Die Welt versinkt im Chaos – Sie sind die letzte Hoffnung!

EARTH 2140 - MISSION PACK 2 - FINAL CONFLICT







- Sechs komplett neue Einheitentypen
- Zwei neue Gebäudetypen
- 30 neue Single-Player Missionen
- 10 neue Multi-Player Level
- Ein neuer Geländetyp
- Komplett neuer CD-Audio-Soundtrack im Techno/Industrialstil

Benötigt EARTH 2140 Hauptprogramm

29,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Die Machtblöcke der dekadenten Vereinigten Zivilisierten Staaten (UCS) und der diktatorischen Eurasischen Dynastie (ED) kämpfen weiter um die Vorherrschaft auf der Erde der Zukunft. Die Rüstungsspirale in diesem unerbittlichen Konflikt erreicht neue, ungeahnte Höhen, denn beide Parteien verfügen über neue Waffen- und Gebäudetypen...


Die Kamikaze-Einheit Goliath explodiert beim Aufschlag


Gargoil II – die agile Kampfmaschine der UCS Luftwaffe


Der Senkrechtstarter – der ideale Angreifer für weit entfernte Ziele


Schwer gepanzert gilt der Warhammer als Spider-Killer


Der schwere Nuklear-Bomber zerstört Gebäude mühelos


Der BigMech ist eine der größten und stärksten Waffen der UCS

www.topware.com

DEMNÄCHST IM HANDEL

EARTH 2140

GUTE SOFTWARE PREISWERT!



Was wir nicht machen

In den letzten paar Editorials haben wir Rubriken und Themen vorgestellt, die in PC Player neu eingeführt wurden. Dieser **Optimierungsmodus** soll noch ein Weilchen anhalten. Diesen Monat haben wir zum Beispiel die Menügrafiken unserer CD-ROM überarbeitet und die langen Spielelösungen in unserem Tips-Beiheft »Player's Guide« mit einer neuen Spaltenstruktur übersichtlicher aufgebaut. Unser monatliches Special widmet sich dem ehrwürdigen Genre der **Runden-Strategiespiele**; Manfred Duy führt die besten (und schlechtesten) Vertreter auf.

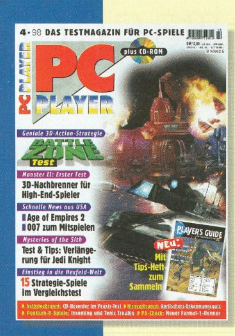
Einige Sachen fassen wir allerdings bewußt nicht an. Oder sollten wir wirklich ein halbes Jahr lang jeden Monat Preview-Seite um Preview-Seite über ein und das selbe Spiel opfern, um damit eine Exklusivgeschichte beim Hersteller herauszudealen? Die Spannungskurve könnte vielleicht knicken, wenn wir in Folge 3 des Entwickler-Tagebuchs mangels noch unbeschriebener Features über die Feiertagsgestaltung der Programmierer und Nuancen der Hintergrundstory referieren müssen. Für solche wiedergekäuten Papierfüller sollen unschuldige Bäume sterben? **Machen wir nicht.**

Was wir in Zukunft mehr machen sollen, lassen wir uns gerne von unseren Lesern sagen. In dieser Ausgabe finden Sie eine ebenso unaufwendige wie praktische Variante zum beliebten Thema **Leserumfrage**. Auf der Rückseite der beigehefteten Postkarte für unser Aprilscherz-Gewinnspiel (siehe Seite 119) gibt es ein paar neugierige Fragen zu Ihren bevorzugten Spielegenres und Artikelvorlieben. Kreuzen Sie sich bitte durch, damit wir die entsprechenden Rubriken in PC Player feintunen können. Vielen Dank!

Ihr
PC Player-Team

Roland Austinat, Henrik Fisch, Udo Hoffmann, Volker Schütz, Thomas Köglmayr, Martin Schnelle, Philipp Schneider, Heinrich Lenhardt, Manfred Duy

INHALT







Platin Player sind seltener als Schnee an Ostern. Doch Activisions Strategie-Actionknaller »Battlezone« hat sich unsere höchste Auszeichnung redlich verdient. Warum uns der innovative 3D-Weltraumkampf so begeistert, lesen Sie im Testbericht ab Seite

72



Mit einem CD-Recorder können Sie gleichermaßen Computerdaten und Musikstücke auf Ihre individuellen CDs brennen. Wir testen aktuelle CD-R- und CD-RW-Modelle, geben Praxistips und informieren Sie über die rechtlichen Fallstricke.

178



Es muß nicht immer Echtzeit sein: Runden-Strategiespiele haben sich als Dauerbrenner bewährt. In einem ausführlichen Special huldigen wir der Geschichte dieses Genres und vergleichen die wichtigsten Vertreter. Dazu gibt es aktuelle Strategiespiel-Tests wie »Final Libration«.

162

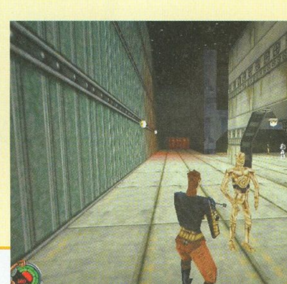
94

Die Grafikschallmauer detonierte im Großraum Poing: Als erste Voodoo-2-Beschleunigerkarte stellte sich die Diamond Monster 3D II dem Praxistest von PC Player.

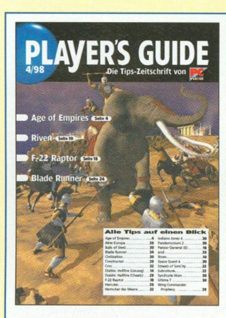
192

Gutes kann noch besser werden: Mit »Mysteries of the Sith« hat LucasArts eine hervorragende Erweiterungs-CD für seinen Star-Wars-Hit »Jedi Knight« veröffentlicht.

96



Rubriken



Tips & Tricks

News

Previews

Hardware

Special

Spiele-Tests

Online



THE CURSE OF
MONKEY
ISLAND™

3 Monkey Island



PC Joker, 85%



PC Action, 88%



PC Games, 88%

GOLD PLAYER

PC Player, 88%





PowerPlay, 87%



PC Power, 90%



GameStar, 92%





cd-inhalt

Zu Anfang der CD-Produktion herrschte noch gähnende Leere in allen Demo-Quellen dieser Welt. Entgegen aller Befürchtungen füllte sich die CD dann doch noch mit einer gelungenen Auswahl an Spitzen-Demos - allen voran den 100-MByte-Brocken zu »Battlezone«. Egal, ob Sie eher der grübelnde Stratege, der furchtlose Kommandant im All oder der sportliche Typ sind: Für jeden ist etwas dabei. Außerdem bekommen Sie in den »Multimedia Leserbriefen« erstmals einen Einblick in die Musical-Produktionen der Zukunft und erleben, wie arglose Geschäftsführer von wilden Tieren gejagt werden.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

■ **Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser neues Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.**

■ **Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal, in welchem Menü Sie sich gerade befinden, ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln. In der Demo-Sektion bekommen Sie nun zu jeder Demo eine kurze Slideshow vorgeführt. Je nachdem, ob sich die Demo direkt von der CD spielen läßt oder installiert werden muß, erscheint ein Button mit passender Beschriftung.**

■ **Für den Fall, daß Sie die Demos, Patches und anderen Programme nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen, haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse der einzelnen Spiele zusammengetragen. Hier erfahren Sie auch, wo sich die Videos auf der CD befinden. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: PCPcdrom@aol.com.**

■ **Natürlich können Sie uns auch per Post unter der neuen Adresse des Verlages erreichen: WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: CD-ROM 4/98, Gruber Str. 46a, 85586 Poing.**

Spielbare Demos

Battlezone	\DEMOS\BATTLEZ
Dark Omen	\DEMOS\DARKDEMO
Deadlock 2	\DEMOS\DEADLO
Earthsiege 3	\DEMOS\EARTH3
F-22 Raptor	\DEMOS\F22RAPT
Grand Prix 500cc	\DEMOS\GP500
Myth (deutsch)	\DEMOS\MYTH
Mission Pombär	\DEMOS\POMBAER
Front Page Sports Ski Racing	\DEMOS\SKIING
Turok (Direct3D)	\DEMOS\TUROK
Uprising (deutsch, 3Dfx)	\DEMOS\UPRIS
Warbreeds	\DEMOS\WARBREE

Videos

Multimedia Leserbriefe AVI (7:50)	\VIDEOS\MMLB9804.AVI
Multimedia Leserbriefe MPEG (7:50)	\VIDEOS\MMLB9804.MPG
Outtakes AVI (0:57)	\VIDEOS\OUT9804.AVI
Outtakes MPEG (0:57)	\VIDEOS\OUT9804.MPG
Jet Moto Testplayer (0:51)	\VIDEOS\JETMOTO.AVI
Last Bronx Testplayer (0:50)	\VIDEOS\LASTBRON.AVI
Starlight Video Trailer (2:15)	\VIDEOS\STARLIGH.AVI

Online-Dienste

T-Online (Windows 95)	\ONLINE\T_ONLINE\SETUP.EXE

Die Top-Demo des Monats

Battlezone

Der Mann im Mond bleibt von nichts verschont. Kämpfen Sie sich durch die ersten Missionen von Activisions »Battlezone«. Die 100-MByte-Version der Demo finden Sie diesen Monat exklusiv auf der CD-ROM von PC Player plus.

Willkommen an Bord! Lehnen Sie sich zurück, starten Sie die »Battlezone«-Demo, und sehen Sie sich eines der coolsten Intros der Spielegeschichte in Ruhe an. Danach geht's ins Hauptmenü, wo Sie unter »Options« die Einstellungen für Grafikdetails (auch 3D-Support), Sound und Steuerung ändern können. Unter »Play Options« läßt sich der Schwierigkeitsgrad wählen. Wenn Sie reif für den Einsatz sind, klicken Sie auf »Single Player«.

Sicher können Sie es kaum erwarten, Ihren Dienst auf der US-Mondbasis anzutreten. Bevor Sie allerdings die beiden Missionen der Battlezone-Demo spielen, sollten Sie im Hauptmenü auf »Combat Exercises« klicken. Hier erwartet Sie eine Reihe von Übungsmissionen, bei denen Sie mit der Steuerung vertraut gemacht werden. Folgen Sie den Anweisungen des Offiziers; durch Druck auf die Taste »O« bekommen Sie zusätzlich die momentane Aufgabe angezeigt. Wenn Sie sich reif für die eigentlichen Missionen fühlen, dann klicken Sie auf die amerikanische Flagge und danach auf »Launch«. Einsätze mit den kommunistischen Kollegen sind nur in der Vollversion möglich.

Gerade bei der ersten Mission geht es noch relativ gemütlich zu. Lassen Sie sich Zeit, bevor Sie die Anweisungen befolgen, und experimentieren Sie etwas herum. Spazieren Sie in verschiedene Vehikel (per Taste »H« hüpft man wieder heraus), und genießen Sie die Außenansichten. Wie die Bilder unserer Spionageabteilung dokumentieren, sind auch einige Extrawaffen zu entdecken. Vergessen Sie nicht, daß Sie jederzeit speichern können: ESC drücken, »Save Game« anklicken und dann noch einen Namen für den Spielstand eintippen.

Im ersten Auftrag eskortieren Sie einen Scavenger zu einem Navigationspunkt. Der Gegner startet einen Überraschungsangriff; Sie müssen alle Scavenger heil zur Basis zurückbringen. Im nächsten Einsatz bauen Sie mit dem Recycler Geschütztürme und helfen selber mit, die Angreifer zurückzuschlagen.

Am Ende sollen Sie zwei Transportzeuge sicher eskortieren, aber die Mondbasis ist nicht mehr zu retten. Hier endet unsere Demo, doch der Kampf geht auf dem Mars weiter – in der Vollversion von Battlezone!



Zu Beginn der ersten Mission stolpern Sie über zahlreiche Fahrzeuge, die Sie alle in Ruhe ausprobieren können.

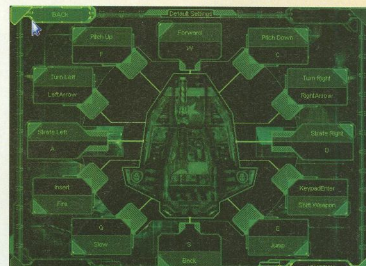




In der ersten Demomission können Sie zwei starke Sonderwaffen aufsammeln. Die Mortar hat eine prima Zielhilfe, während die Rave Gun jeden Gegner mit wenigen Treffern pulverisiert.

tastatur-kommandos

ESC	Speicher-Menü
STRG + F1	Ego-Ansicht
STRG + F4	Außenansicht
H	Fahrzeug verlassen
Backspace	Karte (sofern vorhanden)
T	Gegner anvisieren
ALT + X	Mission abbrechen

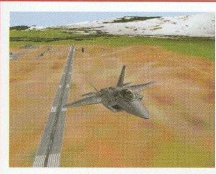


Die Standard-Tastaturbelegung für die Steuerung. Am besten benutzen Sie zusätzlich die Maus, um Ihr Gefährt zu lenken.

technik

Genre: Strategische Action-Simulation
Hersteller: Activision
Festplattenbedarf: 50 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\BATTLEZ

Spielbare Demo
F-22 Raptor



Kleine Patrouille mit Zwischenfällen: In dieser spielbaren Ein-Level-Demo kommen Ihnen ein paar MiG-27-Jets in die Quere, die Sie mit Raketen und MG-Salven beschäftigen. Hier wird Ihnen anschaulich gezeigt, wie es bei der actionlastigen Flugsimulation von Novalogic zugeht. Heben Sie ab, achten Sie auf den Radarschirm und fliegen auf die roten Kreise zu. Schon bald dürften die sowjetischen Maschinen in der Zielerfassung erscheinen ...

⇧ ⇩ ⇦ ⇨	Flugsteuerung
Space	Feuer
1 - 4	Waffenauswahl

technik



Genre: Simulation
Hersteller: NovaLogic
Festplattenbedarf: 17 MByte
Verzeichnis: \DEMOS\F22RAPT

Spielbare Demo
Grand Prix 500 cc



Schumacher und Villeneuve kennt in Deutschland jedes Kind. Die Namen Ralf Waldmann oder Michael Doohan hingegen sind weit weniger geläufig. Wird aber Grand Prix 500 cc so gut, wie es bis jetzt den Anschein hat, dann könnte sich das in absehbarer Zeit ändern. In allen drei Gewichtsklassen der Motorrad-Weltmeisterschaft – 125, 250 und 500 ccm – dürfen Sie demnächst antesten, wie sich ein Ritt auf einer Kanonenkugel anfühlt. Sehr realistisches Fahrverhalten, spektakuläre Stürze und das Ausreizen von 3D-Karten werden von Ascaron versprochen. Wer allerdings nicht ganz schwindelfrei ist, sollte diese Demo besser nicht spielen.

technik



Genre: Simulation
Hersteller: Ascaron
Festplattenbedarf: 50 MByte
Verzeichnis: \DEMOS\GP500

Spielbare Demo
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse



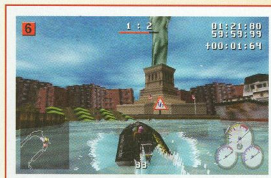
Die Firma Eidos Interactive hat außer Ihrem Shooting-Star Lara Croft noch andere Eisen im Feuer, auch wenn dies in der Oberweiten-Hysterie manchmal unterzugehen droht. Damit sich das ändert, werfen Sie doch mal einen Blick auf unsere spielbare Demo von Myth. Wo bombenbeschwerte Zwerge garstig grunzend Freund und Feind gleichermaßen ins Verderben reißen und mit Brandpfeilen bewehrte Bogenschützen Licht ins Dunkel bringen, lacht nicht nur das Herz des Echtzeit-Strategen. Das kriegerische Geschehen lebt von seiner guten Atmosphäre, dem leichten Rollenspieleinschlag und dem cleveren Computergegner.

technik



Genre: Strategie • Hersteller: Eidos
Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger
Festplattenbedarf: 50 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\MYTH

Spielbare Demo
Powerboat Racing



Mit dem Spezialboot der Programmierer dürfen Sie in dieser Demo ein paar Runden durch New York drehen. Der größte Unterschied zu normalen Rennspielen liegt in der Trimmung des Bootes. Verlagern Sie das Gewicht nach hinten, hat die Schraube eine größere Wirkung, gleichzeitig hebt sich aber auch der Bug immer weiter aus dem Wasser, so daß Sie weniger von der Rennstrecke sehen können. Deswegen müssen Sie einen goldenen Mittelweg zwischen Schub auf der einen und Sicht auf der anderen Seite wählen. Sprungschanzen und variable Streckenführung bieten weitere ungewöhnliche Anreize.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Interplay
Festplattenbedarf: 28 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\POWERB

Noch mehr Demos...

Spielbare Demo

Mission Pombär



Pombär, das Maskottchen der Wolf Snack und Gebäck GmbH, ist jetzt zu Computerspiel-Ehren gekommen. In dieser Demo dürfen Sie das knuffige Kerlchen durch eine düstere Höhle steuern. Mutierte Kröten, Fledermäuse oder Skorpione können ihm sein Grinsen nicht aus dem Gesicht treiben, da überall blaue und rote Murmeln herumliegen. Werden die geworfen, schmeckt das dem Getier überhaupt nicht. Ab und zu findet er sogar die delikaten Pombär-Snacks, die seine Lebenskraft wieder auf Maximum erhöhen.

technik



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Digital Artworx
Festplattenbedarf: 16 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\POMBAER

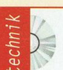
Spielbare Demo

Ski Racing



Picabo Street ist keine üble Pistengefährtin; vor wenigen Wochen angelte sich die Amerikanerin eine Goldmedaille in Nagano. In dieser Demo von Sierras Ski-Simulator schlüpfen Sie in Picabos Rennanzug, um eine Abfahrtsstrecke in Aspen, Colorado, bergab zu brausen. Vor dem Gipfelsturm lohnt sich der Besuch im Optionsmenü, wo Sie 3Dfx-Support aktivieren können. Über die Menüpunkte »Ski Now« und schließlich »Ski« geht's auf die Piste. Orientieren Sie sich am besten an den blinkenden Pfeilchen, um kein Tor zu verpassen. Mit den Ziffertasten 1 – 7 ändern Sie während des Rennens den Blickwinkel.

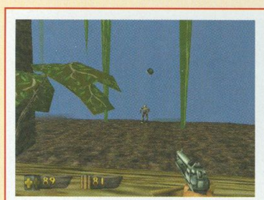
technik



Genre: Sportspiel
Hersteller: Sierra
Festplattenbedarf: 18 MByte
Verzeichnis auf der CD: DEMOS\SKIING

Spielbare Demo

Turok (Direct3D)



Der furchtlose Dinosaurier-Jäger Turok ist wieder unterwegs. In seiner neuen Demo kommen alle Besitzer von Direct3D-kompatiblen Beschleunigerkarte zum Zug. In Gestalt von Turok geht es in bester 3D-Shooter-Manier gegen eine Armee aus Dinosauriern, Aliens und Soldaten zu Felde. In der Wahl seiner Mittel ist der gute Knabe dabei nicht zimperlich: Messer, Pfeil und Bogen gehören ebenso zu seinem Waffenarsenal wie Schrotflinten oder spacige Alien-Waffen. Aber auch die Dinos wissen sich durchaus ihrer Haut zu wehren. Implantierte Blaster, Klauen und Zähne heizen Turok kräftig ein.

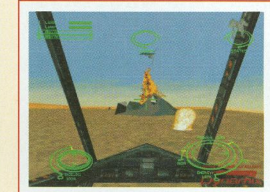
technik



Genre: Action • Hersteller: Acclaim
Hardwareanforderung: 3D-Beschleuniger
Festplattenbedarf: 20 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TUROK

Spielbare Demo

Earthsiege 3



Endlich gibt es wieder Futter für die Mech-Krieger dieser Welt. In Earthsiege 3 kann man sich wieder einmal hinter die Steuerknüppel eines futuristischen Kampfkolosses schwingen, vor dem selbst Godzilla persönlich Respekt hätte. Die Liste an Extras ist bei den Mechs noch länger als bei einem S-Klasse-Benz. Sie können Ihre Maschine nach Herzenslust mit Raketen und Kanonen ausstatten. Leider treffen Sie in dieser Demo-Version noch auf keine Computergegner. Dafür können Sie über das Netz schon richtig loslegen und sich einen Eindruck von der hervorragenden Grafik machen.

technik



Genre: SF-Simulation
Hersteller: Dynamix
Festplattenbedarf: 20 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\EARTH3


NUR NICHTSCHWIMMER FAHREN FORMEL-1.
ENDLICH KANNST DU DEINE GEGNER RICHTIG NASS MACHEN!
83% VIDEO GAMES 03/98
2,0 PLAYSTATION MAGAZIN 03/98
POWERBOAT Racing
THE OFFICIAL GAME OF THE LONDON INTERNATIONAL Boat Show
VR SPORTS POWERBOAT Racing
PlayStation
Designed for Microsoft Windows 95
VR SPORTS INTERPLAY
www.interplay.com
Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Engine © 1997 (Promethean Design). All Rights Reserved. VR Sports, VR Sports logo, The Difference Is Real and VR Sports Powerboat Racing logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
DISTRIBUTED BY
Acclaim

Noch mehr Demos...

Spielbare Demo

Deadlock 2



Accolade hat das interstellare Wirtschafts-Strategiespiel Deadlock 2 gegenüber seinem mäßig erfolgreichen Vorgänger in praktisch jeder Beziehung komplett überarbeitet. Ein neues Steuerungssystem feiert hier seine Uraufführung, es gibt neue Einheiten, neue Welten, neue Gebäude und Technologien. Und all das dient nur dem einen Zweck, Aliens einzudampfen und das Universum zu dominieren. Das soll nun durch ein komplett runderneuertes Gefechtssystem leicht von der Hand gehen. Zeigen Sie den Aliens in dieser Demo, daß sich menschliche Baukunst durchaus nicht nur auf friedliche Schrebergartensiedlungen beschränkt.

technik



Genre: Strategie
Hersteller: Accolade
Festplattenbedarf: 40 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\DEADLO

Spielbare Demo

Uprising (deutsch)



Wer schon bei Command & Conquer den unstillbaren Drang verspürte, selbst in den Panzer klettern zu müssen, bekommt jetzt die Chance seines Lebens: Uprising vereint Strategie- mit 3D-Shooter-Tugenden. So kommandieren Sie gleichzeitig Ihre Truppen, errichten Stationen und brettern im schwer gepanzerten Kampfvehikel durch die außeridische Botanik. Neben verschiedenen Waffengattungen wie Fußtruppen oder Panzern gestaltet der Basisausbau das Spielgeschehen abwechslungsreich. Damit die Schlachten in den verwinkelten Tälern richtig gut rüberkommen, ist eine 3Dfx-Karte bei dieser Demo zwingend nötig.

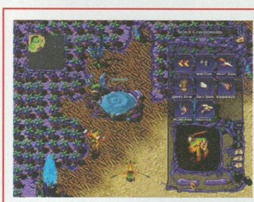
technik



Genre: SF-Simulation • Hersteller: UBI-Soft
Hardwareanforderung: 3Dfx-Karte
Festplattenbedarf: 30 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\UPRIS

Spielbare Demo

Warbreeds



Mit Warbreeds hat Red Orb ein außergewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel zusammengebraut. Das Erfolgsrezept besteht darin, den gemeuchelten Gegnern genetisches Material zu entnehmen. Dadurch erlernen Sie deren Waffentechnologie und produzieren Einheiten mit individueller Bewaffnung. So können Sie den Feind mit seinen eigenen Waffen schlagen. Dazu bedarf es freilich reichlich Energie. Diese entströmt kleinen Pflanzen, welche von Ihren Arbeitern auf den silbernen Plateaus angebaut werden. Eine Kette aus Transformatoren und Leitstationen sorgt dann für die Verteilung der Energie.

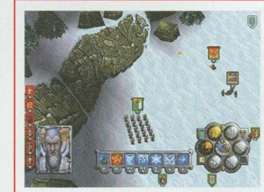
technik



Genre: Strategie
Hersteller: Red Orb
Festplattenbedarf: 30 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\WARBREE

Spielbare Demo

Dark Omen



Die Bedrohungen durch gehörnte Ratten und anderes Kroppzeug sind überwunden. Da sehnt sich Hauptmann Bernhardt und seine tapferes Regiment der Grollbringer nach anderen Gegnern, auf das die Söldnerkasse sich füllt und überströmt. Im grafisch verbesserten und deutlich flüssigeren Nachfolger von Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte haben Sie erneut das Kommando über die Handwerker des Verderbens. Etwas hektischer, aber wohlaustarierter Echtzeitkampf, der auch Profis fordert. Und immer daran denken: Nur ein toter Ork ist ein guter Ork.

technik



Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Festplattenbedarf: 15 MByte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\DARKDEMO

PC-Player-Datenbank



Da sich die Wertungssysteme mit Sternchen und Punkten nur schwer vereinbaren lassen, haben wir den Datenplayer zweigeteilt. Mit einem Klick auf den Button »Datenplayer« erscheint ein Menü, in dem Sie auswählen können, ob Sie Spiele aus den Jahrgängen 1997 oder 1998 recherchieren wollen. Die 97er-Spiele sind mit Sternchen gewertet, ab Ausgabe 1/98 geht es mit dem Punktesystem von 1 – 100 weiter.

Die Bedienung des Datenplayers ist einfach: Tragen Sie nur den gesuchten Spieletitel in das Eingabefenster unter der Liste ein, und schon ist der zugehörige Datensatz markiert. Ein Klick auf den Datensatz zeigt neben einen Screenshot aus dem Spiel weitere Informationen. Beim 98er-Datenplayer bekommen Sie nicht nur den kompletten Wertungskasten angezeigt, sondern können auch den Meinungskasten des Testers durchlesen. Neu hinzugekommen ist bei beiden Datenplayern die Möglichkeit, eine Liste zu sortieren. Klicken Sie dazu einfach eines der Kontrollkästchen an. Im Datenplayer 98 können Sie zusätzlich die Auswahl in der Liste mit den Buttons rechts auf ein Genre beschränken (Filterfunktion).

Multimedia-Leserbriefe

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Antworten auf Fragen, die Sie sich noch nie gestellt haben. Wie wurde der neue Geschäftsführer empfangen? Warum depperte die Titanic gegen diesen komischen Eisberg? Was wünschen sich Redakteure am meisten von ihrem direkten Vorgesetzten?



Video-Clips

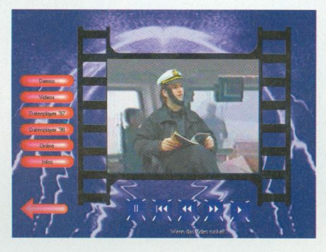
Auf der CD-ROM von PC Player plus finden Sie nicht nur Demos satt. Zusätzlich gibt es von unseren Redakteuren kommentierte Videos zu aktuellen Spielen.

Diesmal dabei: Jet Moto und Last Bronx. Dazu gibt es diesmal einen Videofilm-Trailer der Firma Starlight.

Für Freunde ausgewachsener Albernheiten gibt es jeden Monat die »Multimedia Leserbriefe«. In diesen Videos nehmen wir Spiele-Wahnsinn und PC-Tragödien kräftig auf den Arm. Die unterhaltsamsten Fehlleistungen von den Dreharbeiten sammelten wir in einem separaten »Outtakes«-Clip.

Als technische Neuerung gibt es Multimedia Leserbriefe und Outtakes nicht nur als AVI-Videos, sondern zusätzlich auch im MPEG-Format. Besonders auf schnellen PCs erreichen Sie damit eine hervorragende Vollbilddarstellung.

Die Videos genießen Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie einen Clip aus, und schon geht es los.



Sie können die Videos natürlich auch über die Medien-Wiedergabe von Windows 95 starten. Sie finden die Dateien im Verzeichnis \VIDEOS auf der CD. Unsere Videos benötigen keinen speziellen Treiber und lassen sich auf jedem Windows-95-System problemlos betrachten. Die MPEG-Varianten benötigen zur Wiedergabe eine installierte Version von Microsofts »ActiveMovie«. Dieses Programm ist unter Windows 95b normalerweise bereits installiert. Wenn Sie Windows 95a benutzen, finden Sie allerdings noch den ActiveMovie-Player unter \PATCHES\ACTMOVIE.



start

Wer rastet der rostet

Man glaubt es kaum: Von der letzten ECTS-Messe kamen wir mit einer selbstablaufenden Demo im Gepäck zurück, die so eben mal einen »Pentium II/233, 8 MByte AGP-Grafikkarte, 64 MByte RAM und 3Dfx-Beschleuniger« voraussetzte. Mittlerweile geben sich die Programmierer des Spiels bei frühen Alpha-Versionen mit nicht mehr ganz so kostenintensiver Hardware zufrieden, doch dieses Beispiel ist symptomatisch für die gesamte Industrie: »Wenn Sie dieses Programm spielen wollen, dann kaufen Sie sich doch einen neuen PC!«

Der genervte Endverbraucher schaut dabei mitunter in die Röhre - des Monitors, der zum gerade ein Jahr alten, sündhaft teuren Computer mit einer 200MHz-CPU gehört. Noch nicht einmal in der Peripherie kann man den Fortschritt bremsen. Ich bin besonders stolz auf meinen SkyTower mit den witzigen Schnappverschlüssen. Zum Kartenwechseln brauche ich noch nicht einmal einen Schraubenzieher. Dank der neuen ATX-Technologie reicht jedoch nun nicht mehr ein »einfacher« Motherboard-Wechsel aus, nein, ich brauche ein neues Gehäuse.

Mit Wehmut denke ich da an meinen C-64 zurück. Wenn da ein Spieledesigner einen bestimmten Effekt oder besonders viele Sprites gleichzeitig oder sonstige Präsentationsorgien feiern wollte, hieß es für ihn: »Bitte sehr, dann laß' Dir was einfallen, mein lieber Programmierer!«. Das Gerät hatte nun einmal nur 64 KByte Speicher, einen bestimmten Grafikchip, einen MOS 6510-Hauptprozessor.

Nun möchte ich nicht als jemand dastehen, der jeglichen Fortschritt ablehnt. Natürlich ist eine 3Dfx-Karte eine feine Sache, natürlich liebe ich flüssige Darstellung in riesigen Auflösungen und Farbtiefen. Nur frage ich mich, ob die Designer von heute sich nicht zu sehr auf neue Hardware verlassen und ob es nicht möglich ist, etwas effizienter zu programmieren.

Aber alle düsteren Gedanken mal beiseite gelassen freue ich mich über jede neue Information, die ich erhalte - vor allem, wenn sie von Ihnen kommt. Mailen Sie einfach Ihre topaktuellen Nachrichten an mschnelle@wekanet.de und haben Sie viel Spaß an den nachfolgenden Seiten,

Ihr Martin Schnelle

Martin Schnelle

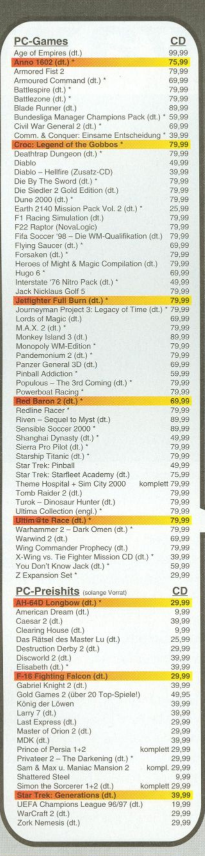
Last Minute

■ **Die Besetzung für den »Wing Commander«-Film steht fest: Christopher Blair wird von Freddie Prinze Jr. verkörpert, in weiteren Rollen tauchen Malcolm McDowell und Jürgen Prochnow auf. Regisseur und Digital-Anvil-Boß Chris Roberts hat dabei ein Budget von 27 Millionen US-Dollar.**

■ **Das Online-Magazin »online gaming review« zeigte erste Eindrücke von id Softwares nächstem 3D-Shooter »Trinity«. Obwohl Tina Trinity nicht im Spiel selbst auftritt, demonstriert sie, was die Grafikengine drauf hat.**

Eine erste Charakter-Grafik aus id Softwares »Trinity«.

FRÜHLINGSERWACHEN!



PC-Games	CD
Age of Empires (dt.)	99,99
Anno 1602 (dt.) *	75,99
Armored Fist 2	79,99
Armoured Command (dt.) *	69,99
Battlespire (dt.) *	79,99
Battlezone (dt.) *	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bundesliga Manager Champions Pack (dt.) *	59,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
Comm. & Conquer: Einsame Entscheidung *	39,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	79,99
Diablo	49,99
Diablo – Hellfire (Zusatz-CD)	39,99
Die By The Sword (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dune 2000 (dt.) *	79,99
Earth 2140 Mission Pack Vol. 2 (dt.) *	25,99
F1 Racing Simulation (dt.)	79,99
F22 Raptor (NovaLogic)	79,99
Fifa Soccer '98 – Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Flying Saucer (dt.) *	69,99
Forsaken (dt.) *	79,99
Heroes of Might & Magic Compilation (dt.)	79,99
Hugo 6 *	69,99
Interstate '76 Nitro Pack (dt.) *	49,99
Jack Nicklaus Golf 5	79,99
Jetfighter Full Burn (dt.) *	79,99
Journeyman Project 3: Legacy of Time (dt.) *	79,99
Lords of Magic (dt.)	69,99
M.A.X. 2 (dt.) *	79,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Monopoly WM-Edition *	79,99
Pandemonium 2 (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pinball Addiction *	59,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Powerboat Racing *	79,99
Red Baron 2 (dt.) *	69,99
Redline Racer *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Sensible Soccer 2000 *	89,99
Shanghai Dynasty (dt.) *	49,99
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Starship Titanic (dt.) *	79,99
Star Trek: Pinball	49,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Theme Hospital + Sim City 2000	komplett 79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Turok – Dinosaur Hunter (dt.)	79,99
Ultima Collection (engl.) *	79,99
Ultim@te Race (dt.) *	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	79,99
Warwind 2 (dt.)	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (dt.) *	39,99
You Don't Know Jack (dt.) *	59,99
Z Expansion Set *	29,99
PC-Preishits (solange Vorrat)	**CD**
AH-64D Longbow (dt.) *	29,99
American Dream (dt.)	9,99
Caesar 2 (dt.)	39,99
Clearing House (dt.)	9,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Elisabeth (dt.) *	39,99
F-16 Fighting Falcon (dt.)	29,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
König der Löwen	39,99
Larry 7 (dt.)	39,99
Last Express (dt.)	29,99
Master of Orion 2 (dt.)	29,99
MDK (dt.)	39,99
Prince of Persia 1+2	komplett 29,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Shattered Steel	9,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Star Trek: Generations (dt.)	39,99
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Ultimate RPG Archives

Ultima Underworld 1+2, Stonekeep, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, Might & M.: Clouds of Xeen, Might & M.: Darkside of Xeen, Bards Tale 1-3 plus Constr. Kit

insges. 12 preisgekrönte Rollenspiel-Klassiker

zum unglaublichen Komplettpreis

komplett **49,99**

Unser Tip des Monats:

Dunkle Manöver

Dieses neuartige Strategiespiel versetzt Sie zurück in die Zeit der 30er Jahre. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg, indem Sie sie mit allem ausrüsten, was Sie haben. Und wenn es nur eine Flasche Wodka ist. 20 völlig unterschiedliche Missionen, hochauflösende Grafiken, Mehrspieler-Modus uvm. warten auf Sie.

dt., CD-ROM *

75,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Vermeer
dt., CD-ROM *
29,99

Fallout
dt., CD-ROM *
69,99

KKND Classic
dt., CD-ROM *
29,99

Cart Precision Racing
dt., CD-ROM *
89,99

Fortsetzung folgt...

Die Verlängerung
Erweiterung-CD zu Anstoss 2
dt., CD-ROM *
29,99

Dark Reign Mission
Mission-CD zu Dark Reign
dt., CD-ROM *
35,99

Mysteries of the Sith
Mission-CD zu Jedi Knights
CD-ROM *
39,99

Command & Conquer Mission Controller

Ihre Maus hat ausgedient! Denn jetzt gibt es den Trackball im C&C-Design, der Sie zum Ober-Kommandanten in **jedem** Strategie-Spiel macht!

89,99 *

Star Craft
dt., CD-ROM *
85,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Neu ab März!** **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



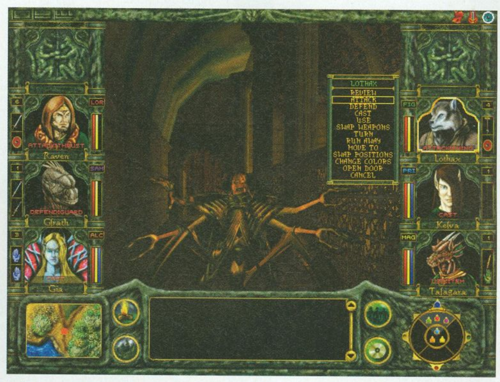




Die Rückkehr des Dark Savant

Einer geht noch: Sir-Tech will im Herbst seine reputierliche Wizardry-Serie um ein achtes Kapitel erweitern. Trotz zeitgemäßer 3D-Ansichten werden die klassischen Aspekte des Rollenspiel-Genres nicht übergangen.

Die schon seit langem erwartete Renaissance der Rollenspiele kommt so langsam in Bewegung. Interplay hat bereits mit »Fallout« anschaulich demonstriert, daß statistiklastige RPGs auch heute noch gute Verkaufsaussichten haben – vorausgesetzt, sie werden kompetent umgesetzt und machen Spaß. Was jedoch bei Fallout fehlte, war die vielköpfige Abenteurergruppe, einst das wichtigste Feature aller Rollenspiele. Das steigende Verlangen nach Echtzeit-Kämpfen erschwert die Integration einer Gruppe. Gefordert ist ein Spielsystem, dessen Leistungsfähigkeit die momentane Technologie bzw. den Einsatzwillen der Programmierer zu überfordern scheint. Selbst klassische Vertreter des Genres verzichten mittlerweile auf eine mit verschiedenen Charakteren gefüllte Party – prominentes Beispiel dafür ist »Ultima 9«.



Keine Kompromisse beim Kampfsystem: Während des Gemetzels können Sie in Ruhe innehalten und die Taktik der einzelnen Charaktere überdenken.

Alles in Handarbeit

All das scheint Sir-Tech Software nicht sonderlich zu beeindrucken. Sir-Tech ist für Rollenspiele, was Harley Davidson für Motorräder ist: klassisch, ausladend und alles in Handarbeit gemacht. Die immer beliebter werdende Praxis, sich ganz einfach irgendwelche fertigen Engines zu lizenzieren, hat bei dem amerikanisch-kanadischen Unternehmen keine Chance. Seit 1980, dem Zeitpunkt der Veröffentlichung des ersten »Wizardry«-Teils »Proving Grounds of the Mad Overlords«, wird dort auf herkömmliche Weise Software produziert. Vom Sound über die Zwischensequenzen bis hin zur Charakter-Animation erledigt man bei Sir-Tech praktisch alles selber. Daß es da schon mal zu Verspätungen kommen kann, ist verständlich. Dies gilt nicht nur für »Jagged Alliance 2«, sondern auch für »Wizardry 8«, dessen Erscheinungstermin nun auf Herbst diesen Jahres festgelegt wurde. Ein nicht zu unterschätzendes Handicap bei der Dauer der Entwicklung besteht auch darin, daß mit Dave Bradley einer der wichtigsten Wizardry-Programmierer das Sir-Tech-Team zwischenzeitlich verlassen hat.



Einer der ersten Screenshots, nachdem die Spielumgebung für 3Dfx-Karten optimiert wurde.

Hero Sixpack

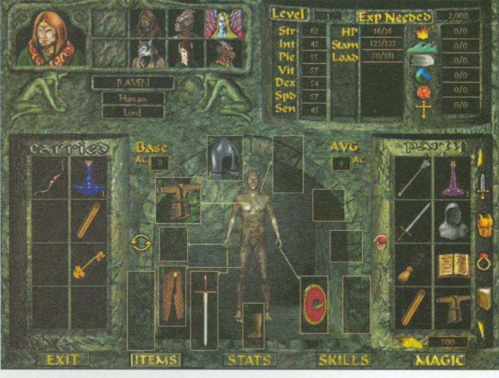
Wizardry 8 ist ein Rollenspiel in Reinkultur. Es beginnt mit der aufwendigen Charaktergenerierung über die Auswahl der Gruppenmitglieder bis hin zum simulierten Rollen der Würfel bei der Talentwerte-Festlegung. Gespielt wird wieder aus der Sicht der ersten Person, aber innerhalb einer echten 3D-Umgebung, in der sich Ihre bis zu sechs Charaktere bewegen. Teilweise schwillt die Mitgliederzahl sogar auf acht an. Bis zu zwei NPCs können sich Ihrer Truppe freiwillig anschließen, aller-



Nicht alles, was sich in einem Rollenspiel so zuträgt, muß in einem Dungeon stattfinden.



Aus der Introsequenz: Herr Dark Savant wird von seiner Bösartigkeit geradezu erleuchtet.



Der Charakterbildschirm: Quintessenz aus fast 20 Jahren Rollenspielerfahrung.

dings verfolgen diese Charaktere eigene Ziele. Das bedeutet jedoch nicht, daß sie nicht nützlich sind. Zwei erfahrene Kämpfer mehr haben noch in keiner Schlacht geschadet. Ebenso wichtig wie die Grafiken ist die Künstliche Intelligenz der Gegner, die von Jagged Alliance Co-Designer Alex Meduna entwickelt wird.

Wizardry 8 macht dort weiter, wo »Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant« endete; es ermöglicht sogar das Importieren von Charakteren aus dem Vorgänger. An der Story wird noch gefeilt, es steht aber bereits fest, daß die Hauptaufgabe des Spielers darin bestehen wird, drei Objekte zu finden.

Das erste dieser Objekte ist das Astral Dominae, ein Artefakt, welches die Geheimnisse des Lebens kennt. Leider befindet sich dieser potentiell gefährliche Gegenstand in den Händen des Dark Savant, der sich damit auf den Weg zum Cosmic Circle gemacht hat. Klar, daß er sich die Kräfte des Astral Dominae für seine eigenen bösen Pläne zunutze machen will. Mit diesem Wissen gelänge es ihm problemlos, eine neue Welt nach seinen Vorstellungen zu schaffen, aus der er bis in alle Ewigkeit neue Soldaten rekrutieren könnte.

Als Spieler stellen Sie Ihre Truppe zusammen und führen sie auf direktem Wege zum Cosmic Circle. Sie treffen dabei auf zahlreiche Charaktere, die aus früheren Folgen noch in bester Erinnerung sein sollten. Es wurde bereits bestätigt, daß neben dem Dark Savant auch T'rang und Umpani wieder dabei sein werden. Die Story spielt sich übrigens nicht in Lost Guardia, sondern in einer völlig neuen Spielumgebung ab. Trotz der offensichtlichen Anlehnung an die Vorläufer soll es auch Anfängern leicht möglich sein, einen Einstieg ins Wizardry-Universum zu finden.

Kampfphase

Schlachten laufen entweder in rollenspielgerechten Zügen ab (also einer nach dem anderen) oder wahlweise in einem Echtzeitmodus, bei dem die gewünschten Aktionen vorher festgelegt und von Ihren Helden kontinuierlich durchgeführt werden. Dies entspricht im Grundsatz dem »Phasen-Kampfystem«, das auch schon in Wizardry 7 Anwendung fand. Welcher Charakter zuerst angreift, hängt von Faktoren wie Eigeninitiative und Kampferfahrung ab. Da bei Rollenspielschlachten mehrere Werte berücksichtigt werden müssen, ist eine reine Echtzeitfolge, in der es in der Regel nur die Werte Angriffstärke und Verteidigung gibt, kaum durchführbar. Während Ihr Zauberer beispielsweise an einem komplizierten Spruch feilt, wird Ihr stärkster Kämpfer von einer Bande Zwerge niedergemetzelt, die er mit ein paar taktischen Anweisungen normalerweise problemlos besiegen würde. Das würde den Sinn eines Rollenspiels ad absurdum führen. Von daher sind Unterbrechungen zur Implemetierung neuer Strategien möglich.

Wizardry wird persönlich

Charakterklassen und -attribute unterscheiden sich vom Vorgänger nur unwesentlich. Eine Neuerung ist der Gadgeteer, ein mechanisch begabter Charakter, der sich bei der Überwindung von Hindernissen oder der Verbesserung von Waffen als sehr nützlich erweisen könnte. Im Bereich der Charakterattribute kam »Personality«, also Persönlichkeit, neu dazu. Dies ist insbesondere angesichts der Sprachausgabe interessant, da diese Merkmale nicht nur im Verhalten, sondern auch in der Konversation zum Ausdruck kommen. Ein Dialog zwischen einem bornierten Lord und einem eher dümmlichen Eidechsenmann kann geradezu komödienhafte Ausmaße annehmen. Charaktere kommentieren darüber hinaus unaufgefordert das Geschehen. Hierdurch wirken die Figuren und die Spielumgebung lebendiger als zuvor.

Gerne würden wir etwas genauer auf das Magie-System eingehen, leider will Sir-Tech zu diesem Zeitpunkt noch keine Einzelheiten preisgeben. Es soll sich um ein System handeln, das in groben Zügen dem von Crusaders of The Dark Savant entspricht, allerdings mit einer Vielzahl neuer Zaubersprüche.

Sir-Tech hat erkannt, daß sich auch kleinere Softwarefirmen im Zeitalter der großen Konzerne behaupten können. Was eigentlich als solides Nischenprodukt geplant war, könnte sich durchaus zum Verkaufsschlager entwickeln. Kein anderes Genre wurde in den vergangen Jahren so oft neu definiert wie das Rollenspiel – mit dem Hintergedanken, sowohl Actionspieler als auch RPG-Fans an die Ladenkasse zu locken. Wizardry 8 könnte sich dadurch hervorheben, daß es wirklich das ist, was es zu sein vorgibt: ein traditionelles Rollenspiel. **(Markus Krichel/uh)**



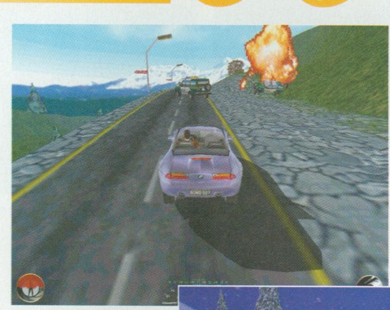
Eine Spielszene mit zugeschaltetem Interface. Sie kontrollieren alle sechs Charaktere Ihrer Wizardry-Party.

WIZARDRY 8 – FACTS

- **Hersteller:** Sir-Tech Software
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Herbst '98
- **Besonderheiten:** Klassisches RPG mit Abenteurergruppe in 3D-Spielumgebung; Party mit bis zu acht Charakteren.

007 LIZENZ ZUM SPIELEN

Den Joystick bitte geschüttelt, nicht gerührt: MGM Interactive bietet Ihnen bald den abwechslungsreichen James-Bond-Alltag mit schnellen Autos, tollen Frauen und verrückten Spezialwaffen. Das Spiel zum Film »Der Morgen stirbt nie« wurde in Hollywood erstmals präsentiert.



◀Wo waren noch gleich die Lenkraketen? Hätten Sie Q nur besser zugehört ...

Abenteuer Abfahrt: Der gute James muß mit britischer Gelassenheit alle Verfolger abschütteln. ▼

Hat sich was mit »It never rains in Southern California«: Wetterphänomen El Nino pustete Kalifornien gründlich durch. Der stürmische Wirbelwind sorgte für hoffnungslos überschwemmte Straßen und machte selbst vor ehrbaren Spieleprogrammierern keinen Halt. Die Mannen von Black Ops, für MGM Interactive mit dem Spiel zum neuesten Bond-Kinofilm beschäftigt, sagten unseren Firmenbesuch aufgrund von Wasserschäden kurzfristig ab. Statt dessen kamen sie persönlich im Hotel vorbei.

Fortsetzung der Filmstory

»Tomorrow never dies – The Mission continues« ist der zweite große Bond-Titel der Neuzeit. Während der 8-Bit-Ära besaßen englische Softwarehäuser ein ums andere Mal die Lizenz zum Programmieren, doch dabei kam nicht selten unterdurchschnittlicher Murks wie »Im Angesicht des Todes« heraus. Mit Rares »Goldeneye«, das bislang nur für die Nintendo-64-Konsole erschienen ist, wendete sich jedoch das Blatt: Die spannungsgeladene 3D-Action schlug ein wie eine gestohlene Atomrakete. Mit einem Mal war James Bond sogar bei jüngeren Kinogängern hip, die Sean Connery mit vollem Haupthaar nur noch aus legendenhaften Erzählungen kannten. Kein Wunder, daß die Filmgesellschaft Metro Goldwyn Mayer nun selbst auf den Plan tritt: Das Spiel zu Bondfilm Nummer 18 »Der Morgen stirbt nie« wird primär für den PC entwickelt. Vorteil der konzerninternen Entwicklung: Hohe Lizenzgebühren entfallen, alle verfügbaren Mittel werden in die Spielentwicklung gesteckt. Sie spielen als Agent 007 nicht einfach nur den Kinostreifen nach. Statt dessen gibt es eine komplett neue Geschichte, verfaßt von einem waschechten Hollywood-Drehbuchautor. Sie knüpft dort an, wo der Film aufhört. Der Bruder des Obergauners Carver will die dunklen Machenschaften seines verblichenen Verwandten mit anderen Mitteln fortführen – was der beste Mann Ihrer Majestät natürlich verhindern muß. In bester Bond-Manier geht es von Schauplatz zu Schauplatz rund um die Welt, immer auf der Spur der Bösewichte. Sie machen unter anderem einen Abstecher in die Schweizer Alpen, nach Monte Carlo oder Ägypten.

Vier Genres in einem Spiel

Dabei werden vier verschiedene Genres miteinander kombiniert. Mit einem Auto brausen Sie über die Landstraßen und dürfen mit Qs Gimmicks herumspielen: Einen Reifenschredder oder einen Satz Lenkraketen hat sich schon so mancher für den Stadtverkehr gewünscht. Beim Abfahrtslauf in einem Ski-Resort machen Sie Toni Sailer Konkurrenz, sollten sich dabei aber nicht durch die Gauner von den Brettern holen lassen. Unter Wasser erkunden Sie entweder zu Flosse oder im schnittigen Lotus Esprit alte Ruinen oder gehen auf Ihre Gegner los. Natürlich fehlt die 3D-Action nicht: In Ego-Ansicht erkunden Sie geheime Chemielabors und düstere Chateaus. Die einzelnen Abschnitte gehen nahtlos ineinander über. So stürzen Sie am Ende einer Rennepisode mit dem Wagen ins Wasser und setzen dort die Suche nach Carvers Schlupfwinkel fort.

Neben der Originalmusik und authentischen Geräuscheffekten will MGM auch die Originalschauspieler als Sprecher ins Studio holen. Es macht nun mal doppelt so viel Spaß, nach einer Autoverschrottung von Q persönlich dafür getadelt zu werden. »Wir wollen den Spieler so gut wie nur eben möglich in Bonds Haut versetzen«, betont Projektleiter Mike Guttentag, und fügt mit einem Grinsen hinzu: »Nur das Verführen von schönen Frauen wird dabei etwas zu kurz kommen.« (ra)

Schießerei am Morgen, Kummer und Sorgen: 3D-Action-Abschnitte dürfen nicht fehlen.

TOMORROW NEVER DIES – FACTS

▶ Hersteller:	Black Ops/MGM Interactive
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	3. Quartal '98
▶ Besonderheiten:	Komplett neue Story, zeitlich nach dem letzten Bond-Abenteuer angesiedelt; Kombination von vier verschiedenen Genres; Originalmusik aus den Bond-Filmen.

PC KOMPLETTSYSTEME



	TOPEDO VALUE 200	TOPEDO BUSINESS 233	TOPEDO BUSINESS II 266
ARTIKEL-NR	PC-004	PC-005	PC-006
FORMFAKTOR	AT	AT	ATX
MAINBOARD	GIGABYTE GA-586TX3	GIGABYTE GA-586TX3	GIGABYTE GA-686LX
CPU	INTEL PENTIUM® MMX™ 200 MHZ	INTEL PENTIUM® MMX™ 233 MHZ	INTEL PENTIUM® II MMX™ 266 MHZ
SPEICHER	16MB SDRAM	32MB SDRAM	64MB SDRAM
GEHÄUSE	MINI TOWER	MINI TOWER	BIG TOWER
FLOPPY	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC
CONTROLLER	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD
I/O-SCHNITTSTELLEN	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.
CD-ROM	16-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI
FESTPLATTE	2,6 GB E-IDE	3,6 GB E-IDE	4,3 GB E-IDE
GRAFIKKARTE	2MB/3D	4MB ELSA VICTORY 3DX	4MB SGS-THOMSON AGP
TASTATUR	CHERRY	CHERRY	CHERRY
MAUS	MS MAUS	MS MAUS	MS MAUS
DOKUMENTATION	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH
GARANTIE	1 JAHR	1 JAHR	1 JAHR







PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AN MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

DIE VON UNS ANGEBOTENEN TOPEDO-KOMPLETTSYSTEME WERDEN NUR IN DER BESCHRIEBENEN KONFIGURATION GELIEFERT. ES KÖNNEN KEINE ÄNDERUNGEN BEI DER BESTELLUNG DER HARDWARE VORGENOMMEN WERDEN.

PC SOFTWARE

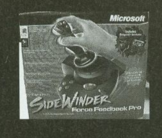


KLICKTEL 98
ADRESS- UND TELEFONAUSKUNFT DEUTSCHLAND
CD-ROM



MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

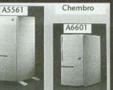




	VOLLVERSION	UPDATE
MICROSOFT HOME ESSENTIALS		229,-
MICROSOFT WORD 97	649,-	199,-
MICROSOFT EXCEL 97	649,-	229,-
MICROSOFT ACCESS 97	649,-	229,-
MICROSOFT POWERPOINT 97	649,-	229,-
MICROSOFT OFFICE 97	949,-	449,-
MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 97	1129,-	599,-
MICROSOFT WINDOWS 95	379,-	199,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/5 CLIENTS	1449,-	849,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/10 CLIENTS	1999,-	1399,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION	649,-	329,-

AT GEHÄUSE

MODELL		PREIS	ARTIKEL-NR
767-A	BIG TOWER	109,-	GEH-006
767-C	MIDI TOWER	99,-	GEH-007
767-D	MINI TOWER	69,-	GEH-008
A5561	BIG TOWER	179,-	GEH-011
A6601	MIDI TOWER	149,-	GEH-012


767-A 767-B 767-C

OHNE ABBILDUNG

CI 9206	BIG TOWER	179,-	GEH-043
CI 6406	MIDI TOWE	149,-	GEH-045

MODELLE SERIE 2 UND 7
ÖFFEN OHNE SCHRAUBEN

			ARTIKEL-NR
EN-6682	MIDI TOWER	149,-	GEH-031
EN-6573	MINI TOWER	139,-	GEH-032



MODELLE FILE SERVER

EYE-910	1 X 250/300 WATT	299,-	GEH-016
EYE-910R	2 X 300 WATT	799,-	GEH-017





EYE-910 EYE-910R

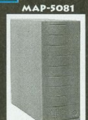


EXT. SCSI GEHÄUSE

FLEXI CASE 3,5	GEH-018	79,-
FLEXI CASE 5,25	GEH-019	79,-
FLEXI CASE CD	GEH-020	75,-
2ER TOWER	GEH-021	119,-
4ER TOWER	GEH-022	169,-
8ER TOWER	GEH-023	229,-

FLEXI CASE


MAP-5021


MAP-5041

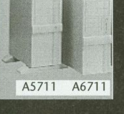
MAP-5081

ATX GEHÄUSE

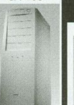
		ARTIKEL-NR
ATX NETZTEIL	99,-	ZUB-062

			ARTIKEL-NR
CS889AX	BIG TOWER	199,-	GEH-051
CS889HX	MIDI TOWER	179,-	GEH-050
CS889GX	MINI TOWER	159,-	GEH-049

CS-889 Serie

A5711 A6711

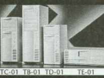

CI 9106

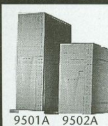

CI 6306



CS-139A CS-133A

MODELL ATX		PREIS	ARTIKEL-NR
A5711	BIG TOWER	219,-	GEH-004
A6711	MIDI TOWER	99,-	GEH-005
CI 9106	BIG TOWER	199,-	GEH-042
CI 6306	MIDI TOWER	179,-	GEH-044
CS139A	BIG TOWER	209,-	GEH-026
CS133A	MIDI TOWER	199,-	GEH-027
TB-01W	BIG TOWER	229,-	GEH-001
TC-01W	MIDI TOWER	199,-	GEH-002
TD-01W	MINI TOWER	185,-	GEH-003
TE-01W	DESK TOP	199,-	GEH-028
9501A	BIG TOWER	199,-	GEH-037
9502A	MIDI TOWER	179,-	GEH-038

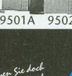

TC-01 TB-01 TD-01 TE-01


9501A 9502A

MODELLE ATX OHNE ABB.

EYE-910 SERVER TOWER	399,-	GEH-048

Schauen Sie doch einfach mal auf die nächste Seite!





AT/EIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS
IBM			
DCAA	4300	8/128/5400	445,-
DHEA 34330	4330	8/128/5400	475,-
DHEA 36480	6480	8/128/5400	525,-
DHEA 38451	8450	8/128/5400	699,-
SEAGATE			
ST33232A	3240	10/128/5400	339,-
ST36451 A	6450	10/128/5400	525,-
ST39140A	9150	8/???/7200	ANFRAGEN
QUANTUM			
PIONEER	2111	12/64/4500	269,-
FIREBALL ST	2151	10/128/5400	279,-
FIREBALL ST	3228	10/128/5400	345,-
FIREBALL ST	4310	10/128/5400	399,-
FIREBALL ST	6448	10/128/5400	515,-
FIREBALL SE	2151	9/128/5400	285,-
FIREBALL SE	3228	9/128/5400	359,-
FIREBALL SE	4310	9/128/5400	399,-
FIREBALL SE	6448	9/128/5400	545,-
FIREBALL SE	8400	9/128/5400	665,-
BIGFOOT TX	4,2/6,3GB	15/128/4000	375,-/479,-
BIGFOOT TX	8,4/12GB	15/128/4000	635,-/A.A.
MAXTOR			
DIAMMOND MAX	5120	10/256/5400	469,-
DIAMMOND MAX	7120	10/256/5400	585,-
DIAMMOND MAX	8400	10/256/5400	675,-
WESTERN DIGITAL			
AC22200	2000	11/256/5200	299,-
AC22500	2500	11/256/5200	315,-
AC33200	3200	11/256/5200	349,-
AC34300	4300	11/256/5400	399,-
AC35100	5100	11/256/5400	469,-
AC36400	6400	10/256/5400	525,-
FUJITSU			
MPB 3021	2100	11/128/5400	275,-
MPB 3032	3200	11/128/5400	339,-
MPB 3043	4370	11/128/5400	399,-
MPB 3052	5250	11/128/5400	489,-

(ULTRA) SCSI/WIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS SCSI	PREIS WIDE
IBM				
DCAS 32160	2160	8/512/5400	319,-	319,-
DCAS 34330	4330	8/512/5400	485,-	489,-
DCHS 34550	4550	8/512/7200	879,-	899,-
DCHS 39100	9100	8/512/7200	1359,-	1389,-
DGHS	9100	7/512/7200	1799,-	1839,-
DGVS	9100	7/1024/10000		1945,-
SEAGATE				
34555N HAWK4XL	4550	8/512/7200	599,-	639,-
34572N BAR.4XL	4550	8/512/7200	1035,-	1079,-
19171N BAR.9	9100	8/512/7200	1449,-	1499,-
34501N CHEETAH	4550	8/512/10000	1179,-	1249,-
19101N CHEETAH	9100	8/512/10000	1979,-	2039,-
QUANTUM				
FIREB. ST	2151	10/128/5400	385,-	
FIREB. ST	3228	10/128/5400	449,-	
FIREB. ST	4310	10/128/5400	515,-	
FIREB. ST	6448	10/128/5400	665,-	
FIREB. SE	4310	10/128/5400	525,-	
FIREB. SE	6448	10/128/5400	679,-	
FIREB. SE	8400	10/128/5400	869,-	
ATLAS II XP32150	2150	8/512/7200		A.A.
ATLAS II XP34550	4550	8/512/7200	935,-	945,-
ATLAS II XP39100	9100	8/512/7200	1499,-	1499,-

FESTPLATTENZUBEHÖR

SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD		35,-
PAPST SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD		59,-
5,25 EINBAUKÜHLER		39,-
EINBAUKIT FESTPLATTE IN 5,25 SCHACHT		6,90
EINBAUSCHRAUBEN FÜR FESTPLATTEN		2,-
Y-STROMVERTEILER		5,-
WECHSELRAHMEN IDE		29,-
WECHSELRAHMEN SCSI		29,-
WECHSELRAHMEN SCSI INCL. KÜHLER		39,-
FLACHBANDKABEL IDE/CD-ROM		7,90
FLACHBANDKABEL SCSI	5ER	14,90
FLACHBANDKABEL SCSI	8ER	19,90

CD-RECORDER

				BULK	KIT
MITSUMI	CR-2801	2/8-FACH	ATAPI		559,-
SONY	CSP-928E	2/6-FACH	ATAPI	525,-	
YAMAHA	CDR400T	4/6-FACH	SCSI	719,-	799,-
YAMAHA	CDR400C	4/6-FACH	SCSI	719,-	799,-
YAMAHA	CDR401T	4/6-FACH	ATAPI		789,-
TEAC	CD-R55S	4/12-FACH	SCSI	749,-	829,-
PLEXTOR	PX-R412	4/12-FACH	SCSI	885,-	935,-

RW-RECORDER

BESCHREIBT CD U. RW-ROHLINGE - RW-ROHLINGE SIND BIS ZU 1000 MAL WIERDERBESCHREIBBAR

				BULK	KIT
PHILIPS	CDD3610	2/2/6-FACH	ATAPI	629,-	659,-
PHILIPS	CDD3600	2/2/6-FACH	ATAPI	A.A.	
HP	SURESTORE 7100I	2/2/6-FACH	ATAPI	709,-	
YAMAHA	CDR-W2260	2/2/6-FACH	SCSI		635,-
YAMAHA	CDR-W4260	2/4/6-FACH	SCSI		839,-
YAMAHA	CDR-W4001	2/4/4-FACH	ATAPI		809,-
RICOH	MP 6200S	2/2/6-FACH	SCSI		719,-
RICOH	MP 6200A	2/2/6-FACH	ATAPI		699,-

DVD-LAUFWERKE

TOSHIBA	SD-M1102	BIS 17GB ATAPI	415,-
CREATIVE LABS		BIS 17GB ATAPI	ANFRAGEN

SOFTWARE FÜR RECORDER *

EASY CD PRO 2.X	WIN95/NT	35,-
WINONCD TOGO 4.0	WIN95/NT	35,-
EASY CD CREATOR	WIN95/NT	ANFRAGEN
WINONCD 3.5 VOLLVERSION	WIN95/NT	159,-
GEAR MULTI MEDIA 4.02	WIN/WIN95/NT	59,-

ZUBEHÖR FÜR RECORDER

CD-LABLER-KIT	INCL. LABELS U. SOFTWARE FÜR MAC U. PC	AB 49,-
CD-LABELS	50 STCK. WEISS	19,90
CD-LABELS	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABELS	50 STCK. VERSCH. FARBEN	JE 24,90
CD-FILZSTIFT	ZUM ROHLING BESCHRIFTEN	5,-
BOEDER CLEANING SET FÜR CD-RECORDER		19,95
CD-STÄNDER	VERSCIEDENE MODELLE	AB 9,90

CD / RW - ROHLINGE IN JEWEL BOX

		10STCK.	50STCK.	100STCK.
CD UNLABEL/KAO	640MB/74MIN	2,29	2,09	1,89
CD FUJI	640MB/74MIN	3,29	2,99	2,79
CD VERBATIM SILBER	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD KODAK/PHILIPS	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD TRAXDATA	640MB/74MIN	3,39	3,09	2,89
RW PHILIPS/RICOH	640MB/74MIN	STCK. 32,-		

BACKUP LAUFWERKE

IOMEGA/SYQUEST/NOMAI/LS-120

LS-120 IDE	120MB	199,-
MEDIUM LS	120MB	26,-
ZIP DRIVE PARALLEL/SCSI (INT./EXT.)	100MB	AB 199,-
ZIP DRIVE 100+ PAR/SCSI (INT./EXT.)	100MB	AB 359,-
MEDIUM ZIP	100MB	23,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	1GB	499,-/629,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	2GB	1029,-/1199,-
MEDIUM JAZ	1GB/2GB	159,-/275,-
IOMEGA DITTO INTERN	2GB	215,-
IOMEGA DITTO MAX INTERN	7GB	309,-
NOMAI 750 SCSI INT	750MB	289,-
MEDIUM NOMAI	750MB	79,-

NETZWERK

NE2000 KOMPATIBEL ISA	39,-	NETZWERKKABEL BNC 2M	8,90
NE2000 KOMPATIBEL PCI	49,-	NETZWERKKABEL BNC 5M	11,90
NE2000 KOMP. COMBO ISA	49,-	NETZWERKKABEL BNC 10M	15,90
NE2000 KOMP. 100MBIT PCI	79,-	NETZWERKKABEL UTP 2M	14,90
3COM 3C509 COMBO ISA	129,-	NETZWERKKABEL UTP 3M	17,90
3COM 3C900 COMBO/TP PCI	165,-	NETZWERKKABEL UTP 5M	19,90
3COM 3C905 100MBIT PCI	125,-	BNC TERM / T-STÜCK	3,90
3COM 3C589 PCMCIA	295,-	USV 250VA BACK-UPS	199,-
NETZWERKHUBS	ANFRAGEN	USV 500VA BACK-UPS	329,-

ATAPI CD-ROM

LITE ON	20-FACH	109,-
LITE ON	24-FACH	119,-
TEAC	24-FACH	135,-
MITSUMI	24-FACH	125,-
TOSHIBA	24-FACH	145,-
PIONEER 502S	24-FACH	139,-
LITE ON	32-FACH	145,-
TOSHIBA	32-FACH	175,-
TEAC	32-FACH	165,-
MITSUMI	32-FACH	159,-
PIONEER	32-FACH	179,-
PHILIPS/NEC	32-FACH	JE 199,-
AUDIOKABEL CDR AN SOUNDKARTE		9,90
ATAPI CD-ROM CONTROLLER		29,90
BOEDER CLEANING-DISC FÜR CD-ROMDRIVES		19,95

SCSI CD-ROM

PLEXTOR PX20TSI	12/20-FACH	265,-
CYBERDRIVE 24XS	24-FACH	169,-
PIONEER DR-533	24-FACH	199,-
PIONEER DRU-03S	24-FACH	225,-
PIONEER DRU-24X	24-FACH	219,-
PIONEER DR-506S	32-FACH	235,-
PIONEER DRU-06S	32-FACH	249,-
TEAC 532S	32-FACH	225,-
TOSHIBA 6201B	32-FACH	219,-
PLEXTOR ULTRAPLEX TSI	32-FACH	339,-
PLEXTOR ULTRAPLEX CSI	32-FACH	419,-
CD CADDY	STÜCK	6,90

CD-WECHSLER

NAKAMICHI	ATAPI	16-FACH/5W	295,-
NAKAMICHI	SCSI	16-FACH/5W	379,-
TEAC CD68E	ATAPI	8-FACH/6W	205,-

SCSI CONTROLLER

		KIT	BULK
ADAPTEC 358	PARALLEL	239,-	
ADAPTEC 1460	PCMCIA	335,-	
ADAPTEC 2940 AU ULTRA	PCI	429,-	289,-
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE	PCI	515,-	355,-
ASUS AS-300 INCL. SB16	PCI	389,-	
ASUS SC-875 UW	PCI	229,-	
ASUS SC-200	PCI	139,-	
DAWI DC-2974	PCI	129,-	119,-
DAWI DC-2975U	PCI	195,-	
BUS LOGIC 20810	PCI	89,-	
BUS LOGIC KT-920	PCI	139,-	
BUS LOGIC KT-950 UW	PCI	285,-	
SYMB. LOGIC 20810/8150	PCI		79,-/165,-
SYMB. LOGIC 8600U/8750U	PCI		139,-/209,-

MODEMS/ISDN

DIAMOND SUPRAEXPRESS	33.600	EXTERN	159,-
DIAMOND SUPRAEXPRESS	56.000	EXTERN	229,-
LASAT SAFIRE 560 VOICE D	56.000	EXTERN	239,-
LASAT CREDIT	56.000	PCMCIA	299,-
ELSA ML 56K	56.000	EXTERN	279,-
ELSA QUICKSTEP 1000	ISDN	INTERN	119,-
ELSA QUICKSTEP 3000	ISDN	INTERN	399,-
ELSA ML TL V.34	ISDN	EXTERN	609,-
USR SPORT.	56.000	EXTERN	249,-
USR SPORT. MESSAGE PLUS	56.000	EXTERN	319,-
USR COURIER V.34	ISDN	EXTERN	499,-
ZYXEL 2864 ID	ISDN	EXTERN	815,-
AVM FRITZ CARD 32	ISDN	INTERN	145,-
TELES S0 CARD	ISDN	INTERN	115,-
TELES S0 PCI-CARD	ISDN	INTERN	205,-
2MB SPEICHERERW. FÜR ZYXEL 2864			69,-
GUILLEMOT FAX MEMORY		EXTERN	185,-

FAXE EMPFANGEN, ABRUFEN ODER WEITERLEITEN OHNE PC MIT JEDEM EXTERNEN MODEM!

MAINBOARDS PENTIUM 512KB CACHE

ASUS				
SP97-V	4 X PCI / 3 X ISA	SIS5598	AT	185,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA	430HX	AT	A.A.
XP55T2P4	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	ATX	A.A.
P55T2P4S 2940UW*	4 X PCI / 3 X ISA	430HX	AT	A.A.
TXP4 / TXP4-X	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT/ATX	AB 225,-
TX97 / TX97-E	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	AB 265,-
TX97-XE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	279,-
CHAINTECH				
M5 SIM	4 X PCI / 4 X ISA	SIS	BABY-AT	169,-
5TDM	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	205,-
5TTM	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	209,-
GIGABYTE				
GA-586S2	4 X PCI / 3 X ISA	SIS	AT	165,-
GA-586DX* DUAL	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	ATX	A.A.
GA-586TX	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	205,-
GA-586ATX	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	ATX	225,-
IWILL				
P55XUW 2940UW*	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	465,-
P55XB2	5 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT	209,-
TYAN				
TRINITY	VIA,APOLLO 3		ATX	A.A.
ABIT				
AB-TX5	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	AT	215,-
AB-PX5	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	AT	215,-
AB-AX5		430TX	ATX	229,-
MSI				
MS-5148		430TX	ATX	245,-
MS-5156		430TX	AT	229,-
MS-5158		430TX	ATX	229,-

MAINBOARDS PENTIUM II

ASUS				
P2L97	1 X AGP / 5 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	349,-
P2L97-S*	1 X AGP / 4 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	489,-
P2L97-DS*				829,-
GIGABYTE				
GA-686LX	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	275,-
GA-686BLX	4 X PCI / 2 X ISA	430LX	AT	269,-
GA-686DLX* DUAL	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	515,-
GA-686SLX*		430LX	ATX	425,-
TYAN				
TITAN TIGER SINGLE		440LX	ATX	345,-
TITAN TIGER DUAL		440LX	ATX	549,-
THUNDER* DUAL		440LX	ATX	869,-
MSI				
MS-6111		440LX	ATX	315,-
MS-6114 DUAL		440LX	ATX	399,-
CHAINTECH				
M6LTM		440LX	ATX	289,-
ABIT				
AB-LX6		440LX	ATX	325,-

WIR SIND AUTORISIERTER INTEL PROZESSOR INTEGRATOR

PENTIUM® PROZESSOR

IN THE BOX MIT LÜFTER UND ECHTHEITSZERTIFIKAT

PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION.

CPUs - TAGESPREISE ANFRAGEN -

486ER CPU ADAPTER 5V AUF 3V		59,-
AMD K6	166 MHZ	199,-
AMD K6	200 MHZ	209,-
AMD K6	233 MHZ	329,-
AMD K6	266 MHZ	A.A.
IBM/CYRIX MX	PR200+	165,-
IBM/CYRIX MX	PR233+	265,-
IBM/CYRIX MX	PR266+	A.A.
INTEL PENTIUM® MMX™	166 MHZ	209,-
INTEL PENTIUM® MMX™	200 MHZ	265,-
INTEL PENTIUM® MMX™	233 MHZ	405,-
INTEL PENTIUM® II MMX™	233 MHZ	569,-
INTEL PENTIUM® II MMX™	266 MHZ	779,-
INTEL PENTIUM® II MMX™	300 MHZ	1099,-
INTEL PENTIUM® II MMX™	333 MHZ	1495,-
INTEL PENTIUM® PRO	200 MHZ	A.A.
WÄRMELEITPASTE 1G/5G TUBE		3,90/8,90

SIMM / DIMM - MODULE - TAGESPREISE ANFRAGEN -

TYP	KAPAZITÄT	FP	EDO	PARITY
SIMM 30PIN	4MB	35,-		
SIMM PS/2	4MB,60NS	25,-	19,-	
SIMM PS/2	8MB,60NS	39,-	29,-	ANFRAGEN
SIMM PS/2	16MB,60NS	55,-	49,-	ANFRAGEN
SIMM PS/2	32MB,60NS	119,-	109,-	ANFRAGEN
SIMM PS/2	64MB,60NS	399,-	399,-	ANFRAGEN

DIMM 10/12NS	16MB/32MB	69,-/105,-
DIMM 10/12NS	64MB(32*IC)/64MB(8*IC)	275,-/335,-
DIMM 10/12NS	128MB	759,-

ZUBEHÖR

* DIESE MAINBOARDS HABEN EINEN ADAPTEC 2940U BZW UW SCSI CONTROLLER ON BOARD

USB/MIR ANSCHLUSS FÜR ASUS TX97 / TX97E MAINBOARDS	39,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB SONY	39,-
PS/2 MAUSANSCHLUSS FÜR ASUS ODER CHAINTECH	29,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB MITSUMI	39,-
UPGRADE MODUL AUF 512KB PBURST CACHE ASUS,CHAINTECH,TYAN	35,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB TEAC	45,-
TAG RAM FÜR ASUS, CHAINTECH, GIGABYTE ODER TYAN	35,-	DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORMATIERT	4,90
EINBAUKIT FÜR ALLE MAINBOARDS (SCHRAUBEN UND ABSTANDSHALTER)	5,90	DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORM. FUJI	6,50

GRAFIKKARTEN

HERSTELLER/TYP	PROZESSOR	RAM	MB	PREIS
NUMBER NINE REVO. 3D	TICKET TO RIDE	W	4	429,-
HERCULES DYNAMITE 128V	ET6000	EDO	4	189,-
HERCULES TERMINATOR 3D	S3-VIRGE DX	EDO	4	155,-
HERCULES TERMINATOR 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	4	339,-
HERCULES THRILLER 3D	VERITE 2200	SG	4	255,-
ORCHID RIGHTEOUS 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	325,-
MIRO HIGHSCORE 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	349,-
STB VELOCITY 128 3D	NVIDIA RIVA 128	SG	4	329,-
CREATIVE LABS G.BLASTER EXT	PERMEDIA 2	SG	8	A.A.
ELSA WINNER 2000 AVI 3D	S3-VIRGE VX	V	4	259,-
ELSA WINNER 2000 OFFICE	PERMEDIA 2	SG	4	295,-
ELSA VICTORY 3DX	S3-VIRGE	EDO	4	189,-
ELSA VICTORY ERAZOR	NVIDIA RIVA 128	SG	4	329,-
DIAM MONSTER 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4AB	299,-
ATI XPERT@WORK	RAGE PRO	SG	4	229,-
ATI XPERT@PLAY	RAGE PRO	SG	4	255,-
DIAMOND VIPER V330	NVIDIA 3	SG	4	335,-
DIAMOND STEALTH II S220	V2100	SG	4	189,-
GUILLEM. MAXI GAMER 3DFX	3DFX-VOODOO	EDO	4	279,-
MATROX MILLENIUM II 250	MGA-2164	W	4	339,-
MATROX MYSTIQUE 220	MGA-1164	SG	4	225,-
MATROX M3D			4	179,-
ASUS A.G.P. 3DEXPLORER 3000	STG RIVA	SG	4	269,-
HERCULES TERMINATOR 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	8	439,-
HERCULES STRINGRAY 128	4MB INKL. 4MB VODOO			429,-
DIAM FIRE GL 1000 PRO	PERMEDIA 2	SG	8	365,-
DIAM FIRE GL 1000 PRO A.G.P.	PERMEDIA 2	SG	8	399,-
MATROX MILLENIUM II 250	MGA-2164	W	8	479,-
MATROX MILLENIUM II 250 A.G.P.	MGA-2164	W	8	515,-

VIDEOKARTEN PCI

HAUPPAUGE	PRIMIO TV KARTE	169,-
HAUPPAUGE	TV KARTE MIT VIDEO -TEXT DECODER	225,-
HAUPPAUGE	RADIO TV KARTE MIT RADIO U. VT	259,-
HAUPPAUGE	CINEMA PRO MIT VT/VHS- U. S-VHS-INPUT	579,-
FAST AV MASTER	VIDEOSCHNITTBOARD	1169,-
MIRO VIDEO DC30 /PLUS		1099,-/1879,-
MATROX RAINBOW RUNNER STUDIO		299,-

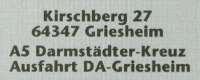
MONITORE KEIN VERSAND - NUR IN UNSEREM LADENGESCHÄFT!

BELINEA/YAKUMO		38CM/15	379,-/399,-
DIAMOND		38CM/15	405,-
SAMSUNG	500P	38CM/15	559,-
YAKUMO	70KHZ/86KHZ	43CM/17	819,-/979,-
EIZO	F56 TCO95	43CM/17	1455,-
EIZO	T57S TCO95	43CM/17	1799,-
DIAMOND		43CM/17	749,-
SAMSUNG	700P	43CM/17	1349,-
SONY	CPD 200GS/PS	43CM/17	1299,-/1589,-
IIYAMA	8617T/9017T	43CM/17	1119,-/1229,-
EIZO	F77/F78 TCO95	53CM/21	3099,-/4199,-





CP GmbH
Kirschberg 25-27
64347 Griesheim



Kirschberg 27
64347 Griesheim
A5 Darmstädter-Kreuz
Ausfahrt DA-Griesheim

Öffnungszeiten

Montag - Freitag 10.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 16.00 Uhr



computer-profis.de



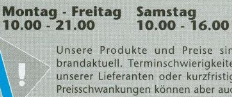
Telefonische - Bestellannahme

0 61 55 - 60 06 06 Montag - Freitag 10.00 - 21.00 · Samstag 10.00 - 16.00

0 61 55 - 60 06 16 (Fax)

Faxpolling **60 06 15**

Tel 0 61 55 - 60 06 35 (Hotline)
Montag - Freitag
14.00 - 18.00 Uhr
Nur Reklamation - keine Bestellannahme



Unsere Produkte und Preise sind brandaktuell. Terminschwierigkeiten unserer Lieferanten oder kurzfristige Preisschwankungen können aber auch wir nicht verhindern.
Einige Produkte könnten daher nicht sofort lieferbar sein. Niedrigere Preise geben wir selbstverständlich an Sie weiter. Bitte erfragen Sie unsere Tagespreise und Lieferbedingungen/AGBs.

WIR KALKULIEREN DAMIT SIE SPAREN
AKTUELLE ANGEBOTE IN DER ZEITSCHRIFT CT BEACHTEN

SOUNDKARTEN

SB16 KOMPATIBEL PNP	35,-
CREATIVE SB 16 PNP	75,-
CREATIVE SB AWE64 VALUE	139,-
CREATIVE SB AWE64 PNP	199,-
CREATIVE SB AWE64 PNP GOLD	349,-
TERRATEC AUDIOSYSTEM EWS 64XL	769,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 16 PNP	99,-
GGUILLEMOT MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D PNP	229,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO 2 PNP	339,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PRO PNP	489,-
DIAMOND 3D MONSTER SOUND	349,-

LAUTSPRECHER

60 WATT AKTIV BOXEN	30,-
80 WATT AKTIV BOXEN	40,-
100 WATT AKTIV BOXEN	45,-
120 WATT AKTIV BOXEN	49,-
160 WATT AKTIV BOXEN	55,-
240 WATT AKTIV BOXEN	65,-
SUBWOOFER SYSTEM	150,-
SOUNDSYSTEM F. EIZO MONITORE	179,-
KOPFH. MIT MIKROFON	12,95
MIKROFON F. SOUNDK.	AB19,-

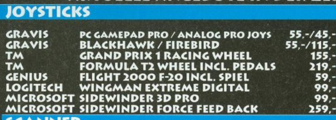
DRUCKER

EPSON STYLUS COLOR 300	TINTE	269,-
EPSON STYLUS COLOR 400	TINTE	359,-
EPSON STYLUS COLOR 600	TINTE	455,-
EPSON STYLUS COLOR 800	TINTE	635,-
EPSON STYLUS COLOR 1520 DIN A3	TINTE	1479,-
EPSON STYLUS COLOR 3000 DIN A2	TINTE	3369,-
EPSON STYLUS PHOTO	TINTE	635,-
MINOLTA PAGE PRO 6/6EX	LASER	649,-/779,-
MINOLTA PAGE PRO 12	LASER	1549,-
MINOLTA PAGE PRO COLOR	LASER	5499,-
HP DESKJET 670 COLOR	TINTE	365,-
HP DESKJET 690 COLOR +	TINTE	439,-
HP DESKJET 720 COLOR	TINTE	579,-
HP DESKJET 890 COLOR	TINTE	649,-
HP LASERJET 6L	LASER	749,-
HP LASERJET 6P	LASER	1439,-
HP LASERJET 6MP	LASER	1799,-
HP OFFICEJET 500	TINTE	799,-
HP OFFICEJET 590	TINTE	889,-
HP OFFICEJET PRO 1150 COLOR	TINTE	1499,-
CANON BJC 80	TINTE	455,-
CANON BJC 250	TINTE	285,-
CANON BJC 620	TINTE	499,-
CANON BJC 4650 DIN A3	TINTE	709,-
CANON BJC 5500 DIN A2	TINTE	1399,-
DRUCKERANSCHLUSSKABEL 2M		7,90
T-SHIRT TRANSFERS FÜR INKJET-DRUCKER		39,90

DIGITAL CAMERA

FUJI	DX-5/DS-7	549,-/749,-
KODAK	DC-120/DC-210	1369,-/1629,-
EPSON	PHOTO PC 500/600	769,-/1359,-
OLYMPUS	CAMEDIA C-820L	1379,-
OLYMPUS	CAMEDIA C-1400L	2279,-

JOYSTICKS



GRAVIS	PC GAMEPAD PRO / ANALOG PRO JOYS	55,-/45,-
GRAVIS	BLACKHAWK / FIREBIRD	55,-/115,-
TM	GRAND PRIX 1 RACING WHEEL	155,-
TM	FORMULA T2 WHEEL INCL. PEDALS	219,-
GENIUS	FLIGHT 2000 F-20 INCL. SPIEL	59,-
LOGITECH	WINGMAN EXTREME DIGITAL	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER 3D PRO	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER FORCE FEED BACK	259,-

SCANNER

HP	SCANJET 5100	FLACHBETT	24BIT,300*300DPI	529,-
HP	SCANJET 6100	FLACHBETT	600*1200DPI	1299,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 6000P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	185,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 12000P	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	259,-
MUSTEK	SCANEXPR 12000SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	339,-
MUSTEK	PARAGON 1200SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	409,-
DIAAUFSATZ		FÜR PARAGON		299,-
UMAX	ASTRA 610S/P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	269,-/209,-
UMAX	ASTRA 1200S	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	399,-
UMAX	ASTRA 1210P	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	365,-
MICROTEK	SCANMAKER E3	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	349,-
MICROTEK	SCANMAKER E6	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	535,-
MICROTEK	330/630	FLACHBETT		305,-/445,-

TASTATUREN

EAST WIN95	DIN/PS2	25,-/29,-
CHICONY WIN95		29,-
CHICONY KB 7906		ANFRAGEN
ERGO FUMDA MCK-701W		39,-
ERGO FUMDA EKB-104/MJ MIT TRACKPOINT		79,-/99,-
CHERRY G83-6105		39,-
CHERRY G81-3000		69,-
CHERRY G80-5000		159,-
KEYTRONIC DIN ODER PS/2		JE 99,-
MICROSOFT NATURAL KEYBOARD ORIGINAL		149,-
INFRAROT MINI KEYBOARD		99,-

PC-MÄUSE

YAKUMO 3-TASTEN	10,-
YAKUMO ERGO	15,-
LOGITECH	20,-
LOGITECH SERIELL	35,-
LOGITECH PS/2 2-TASTEN	25,-
LOGITECH PS/2 3-TASTEN	45,-
LOGITECH MOUSEMAN 96 CORDLESS	99,-
LOGITECH PILOT TRACKBALL	129,-
GENIUS EASY SERIELL	20,-
GENIUS MYMOUSE	30,-
GENIUS NET MOUSE	35,-
GENIUS EASY SCROLL	60,-
GENIUS D-MOUSE SERIELL	30,-
GENIUS D-MOUSE PS/2	30,-
GENIUS EASY TRACKBALL	45,-
MAUSPAD VERSCHIEDENE FARBEN	5,-

HIGHLIGHTS



GUILLEMOT MAXI GAMER 3DFX GRAFIKKARTE
279,-



MITSUMI CR-2801 RW-RECORDER
559,-



CD-ROM 32-FACH LITE ONEIDE
145,-



MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK
99,-



GRAFIKKARTE DIAMOND STEALTH II
189,-

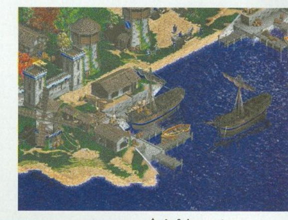
6

FESTPLATTE SEAGATE 2,1GB EIDE
265,-

ANGEBOT FREIBLEIBEND - PREISÄNDERUNGEN, LIEFERTERMINE UND DRUCKFEHLER BEHALTEN WIR UNS VOR - LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT.

MB

Die Zeit der Reiche



▲ Auf den ersten Blick fällt vor allem die verbesserte Optik auf. Das Stadttor önnen Sie nun auch von Hand schließen – achten Sie jedoch darauf, daß keine Ihrer Einheiten in diesem Moment darunter steht.

Seattle ist für viele schöne Dinge bekannt: Grunge-Rock, Boeing, ständiger Regen und Microsoft. Wir waren bei dem Betriebssystem-Hersteller vor Ort und präsentieren Ihnen an dieser Stelle einen kurzen Blick auf Bruce Shelleys neues Projekt.

◀ Belagerungsinstrumente wie diese Schleuder richten mehr Schaden an als im Vorgänger, dafür sind sie nicht mehr so beweglich.

Mitte Februar rief Microsoft zum »gamestock 98«, und die Fachpresse kam. Highlight der Veranstaltung war natürlich der Nachfolger zum Erfolgstitel »Age of Empires«, von dem Microsoft nach eigenen Angaben auf der ganzen Welt über 850 000 Stück verkaufte.

Altes Team mit neuen Ideen

Wieder spielt Bruce Shelley die Rolle des Co-Designers, der ja auch schon dem Klassiker »Civilization« aus dem Hause Microprose seinen Stempel aufdrückte. Age of Empires 2 knüpft direkt an den Vorgänger an und läßt Sie Ihre gewählte Zivilisation tausend Jahre begleiten. 13 verschiedene ethnische Gruppen stehen zur Wahl, darunter die Japaner, Kelten, Teutonen oder die Wikinger, die ja nicht sonderlich seßhaft waren. Die Zeitperiode deckt dabei das gesamte Mittelalter ab, vom Falle Roms durch die »dunklen Jahrhunderte« bis hin zur Mitte dieses Jahrtausends. Dadurch gibt es auch jede Menge neuer Einheiten wie beispielsweise Kanonen.

Es muß nicht immer Krieg sein

Außer der Ausrottung Ihrer Konkurrenten können Sie auch auf andere Art und Weise den Sieg heimtragen. So erreichen die Führer ihrer Völker die Vormachtstellung etwa durch die Anhäufung großer Reichtümer mit folgendem wirtschaftlichem Einfluß oder bauen einfach das achte Weltwunder und beschützen es. Dazu treiben Sie Handel mit Häfen, die sogar außerhalb der Spielkarte liegen. Piraten und Freibeuter machen Ihnen unterdessen nebst Ihren Mitspielern das Leben schwer. Dafür müssen gegnerische Schiffe nicht unbedingt vernichtet werden, sondern Sie können sie auch entern und dann für sich benutzen. Welchen Weg Sie auch wählen, das Erforschen von über 100 verschiedenen Technologien hilft Ihnen, die Position zu festigen – auch wenn Sie wahrscheinlich gar nicht dazu kommen werden, alle wissenschaftlichen Fortschritte auszuprobieren.

Auch die Schiffahrt bietet jetzt mehr Optionen: So müssen Sie gegnerische Flottenteile nicht mehr unbedingt zerstören, sondern können sie entern und so übernehmen.

Verbesserungen in der Bedienung

Das Benutzer-Interface wurde ebenfalls verbessert: So haben die Entwickler neue Hotkey-Funktionen eingebaut, den Einheiten lassen sich allgemeine Verhaltensregeln wie Aggressivität vorgeben. Außerdem legen Sie nun Formationen fest, die in der Schlacht auch eingehalten werden. Das ist wichtig, denn es spielt jetzt eine Rolle, aus welcher Richtung eine Formation angegriffen wird. Streitwagen mit Schilden sind vergleichsweise seitlich weitaus verwundbarer als von vorn. Die Künstliche Intelligenz (KI) wurde zudem in allen Belangen überarbeitet.

An der Optik feilten die Designer ebenfalls. Die Gebäude sind sehr viel größer geraten und stehen im korrekten Verhältnis zu den restlichen Truppen. Trotz des so entstehenden imposanten Eindrucks bleibt die Übersichtlichkeit erhalten. »Wir bauen voraussichtlich eine drehbare Karte ein« sagt Bruce Shelley. Der Umfang steigert sich dazu dramatisch. »Die Maps werden um bis zu 300 Prozent größer sein. Eine normale Fußeinheit braucht acht Minuten, um von einem Ende bis zum anderen zu laufen«, verspricht Bruce.

Wir erwarten also ein in jeder Beziehung verbessertes Produkt. Das Beste dabei ist, daß es schon im Herbst im Handel erhältlich sein wird. Im nächsten Heft finden Sie ausführliche Informationen zu diesem Produkt und vielen weiteren Microsoft Neuheiten. (mash)

Age of Empires 2 – Facts

▶ Hersteller:	Microsoft/Ensemble Studios
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	3. Quartal '98

▶ Besonderheiten: Sequel zum erfolgreichsten Strategiespiel 1997; unterschiedliche Siegbedingungen; knüpft direkt am Vorgänger an.



Es stand in PC Player 4/93 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Der Render-Roboter machte ja wirklich mächtig Rabatz – aber wie hieß das dazugehörige Spiel gleich wieder? Fünf Jahre später erinnert sich außer den Programmierern kaum noch jemand an »Xenobots«. Das 3D-Aufeinandergepralle von Mech-mäßigen Riesenrobotern wurde von Novalogic entwickelt, die zuvor mit »Comanche« Aufsehen erregten. Trotz starker Strategie-Komponente lahmte der Spielspaß etwas: gerade mal 67 Punkte gab's im Player-Test.

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Buzz Aldrin's Race into Space (77 von 100 Punkten)
Space Quest 5 (77)
Creepers (75)
Jordan in Flight (73)
Xenobots (67)

Buzz Aldrin

April, April!

Seit fünf Jahren fragen Sie sich, welche aprilfrischen Meldungen aus dem Artikel »Wer 3 x lügt« wahr und welche erfunden waren? Dann dürfen wir die unglaublichen Geschichten von damals nochmals rekapitulieren. Der »labernde Laserdrucker« für genervte Sekretärinnen war ebenso erfunden wie die »runde Diskette« von Designer Luigi Colani. Auch der Hardware-Bildschirmschoner in Form einer Steckkarte war pures Redakteursgarn.

Absolut wahr hingegen die Berichte über Monitor-Lüfter, Barcode-Spieler im Supermarkt und Amstrad-PC mit Videospiel-Modulschacht. In dieser Ausgabe gibt es übrigens ein neues April-Gewinnspiel: Blättern Sie doch gleich mal zur Seite 60 vor ...

Previews: King's Quest 8, Larry's Casino, Gabriel Knight 3, Half Life.

SIERRA





Neue Adventures, ein schlauer 3D-Shooter und das jüngste Larry-Spin-off: Sierra hat derzeit ein paar schwere Hoffnungsträger in Arbeit. Markus Krichel konnte sich in den Entwicklungsstudios vorab die neuen Spiele ansehen und mit den Designern plaudern.

Seit Sierra's Übernahme durch den CUC-Konzern (soeben auf Cendant umgetauft) durchlief das Software-Imperium von Ken und Roberta Williams Höhen und Tiefen. Mit der 98er-Produktpalette geht es zurück zu den Wurzeln: vom »Für die ganze Familie«-Trip, hin zu mehr Spiele, die den Hardcore-Gamer ansprechen sollen. Vor allem für die Fortsetzung der King's Quest-Sage hat man sich einiges vorgenommen.

Interview mit Roberta Williams



Roberta Williams, zusammen mit Ehemann Ken die Gründerin von Sierra, definierte wie kein anderer Designer das Abenteuergenre. Mit »Mystery House« schuf sie das erste Grafik-Adventure. Ihr nächstes Spiel »The Wizard and the Princess« war das erste farbige Abenteuerspiel. Ihr größter Erfolg ist jedoch die King's-Quest-Serie, deren sieben Folgen sich weltweit bislang rund sieben Millionen mal verkauften.

PC PLAYER: Wie kam es eigentlich zu diesen ganzen Falschmeldungen, daß Mask of Eternity ein Actionspiel sei?

ROBERTA: Wir hatten von Anfang an ein Abenteuerspiel geplant. Für andere Genres bin ich als Designerin ohnehin nicht geeignet. Ich war allerdings so besorgt über die Tatsache, daß ein King's-Quest-Charakter zum ersten Mal auch kämpfen kann, daß ich diesem Aspekt Vorrang gab und wir ihn zuerst entwickelten. Als Mask of Eternity zum ersten Mal auf der E3-Messe gezeigt wurde, war dieses Feature so ziemlich das einzige, welches fertig war. Und daher nahm jeder automatisch an, daß es ein Actionspiel werden würde.
Wir hatten allerdings den Fehler gemacht, ein viel zu frühes Erscheinungsdatum zu nennen, und die Presse mutmaßte deshalb, daß das Spiel so gut wie fertig sei.

PC PLAYER: Was wird denn nun mit King Graham passieren? Immerhin ist er, den Verkaufszahlen nach, der beliebteste Spielcharakter aller Zeiten.

ROBERTA: Mask of Eternity spielt während der Regentschaft von King Graham. Es ist aber das erste Mal, daß der Spielcharakter kein Mitglied der königlichen Familie ist. Was es mit Connor wirklich auf sich hat, werden die Spieler bald erfahren. Aber es ist nicht ausgeschlossen, daß King Graham im nächsten King's Quest wieder die Hauptrolle spielt.

PC PLAYER: Noch vor zwei Jahren setzte Sierra voll auf den Durchbruch von Full Motion Videos; es wurde sogar ein eigenes Filmstudio eingerichtet. Heute scheint die Parole »3D über alles« zu heißen.

ROBERTA: Vor zwei Jahren setzte jeder auf FMV. Der Durchbruch kam halt nicht, und zur Präsentation und Entwicklung eines PC-Spiels eignet sich 3D zumindest heute am besten. Das Potential ist ungeheuer, wenngleich es noch sehr viele Hürden zu überwinden gilt. Und das Studio haben wir mittlerweile verkauft.

PC PLAYER: Du hast schon angedeutet, daß King's Quest fortgesetzt wird. Gibt es schon Pläne für die Zukunft?

ROBERTA: Nichts konkretes. Aber es wird auf jeden Fall weitergehen.

KING'S QUEST 8
MASK OF ETERNITY

»King's Quest 8: The Mask of Eternity« beweist eindrucksvoll die Daseinsberechtigung der alten Binsenweisheit, man solle ein Buch nicht nach seinem Umschlag beurteilen. Für PC-Spiele gilt die modifizierte Redewendung »Man sollte ein Spiel nie nach seiner Engine beurteilen«. Die 3D-Engine für King's Quest 8 mag vielleicht den Eindruck eines 3D-Shooters erwecken, doch der Schein trügt. The Mask of Eternity ist ein reinrassiges Abenteuerspiel, das in Daventry angesiedelt ist und in dem King Graham wieder mitwirkt – wenn auch nicht als Protagonist. Diese Rolle übernimmt Connor, ein ganz gewöhnlicher Bewohner von Daventry, der durch eine Reihe unglücklicher Ereignisse zum Helden wider Willen wird.

3D-Neuerungen

Die erste Szene zeigt den Tempel der Archonen, in dem die Mask of Eternity aufbewahrt wird. Diese Maske ist ein uraltes Artefakt, die das Gleichgewicht zwischen Harmonie und Chaos aufrecht erhält. Die Archonen sind ein priesterlicher Kult, der dafür sorgt, daß sich niemals ein Außenstehender die Kräfte der Maske zu eigen machen kann. Doch innerhalb ihrer eigenen Sekte wandelt der korrupte, machthungrige Lucredo, dessen dunkle Gedanken die Maske langsam zerstören. Wir sehen, wie sich seine weiße Robe plötzlich schwarz färbt und die Maske in einer ungeheuren Explosion in Stücke gerissen wird.

Derweil geht in Daventry Connor MacLyrr seiner täglichen Arbeit nach, als schlagartig ein Sturm einsetzt und den Himmel verdunkelt. Ohne den Schutz der Maske bricht ein unglaubliches Chaos in Daventry aus. Seine Bewohner erstarren zu Stein; Monster brechen aus dem Erdreich hervor. Ein Fragment der Maske landet direkt neben Connor und bietet ihm genug Schutz, um dieser Katastrophe zu entgehen. Als scheinbar einziger Überlebender in Daventry fällt ihm nun die Aufgabe zu, das Geheimnis der Maske zu erforschen und dadurch die Welt wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurückzuversetzen. Glücklicherweise gelang es dem mächtigsten Zauberer in Daventry, sich zumindest teilweise zu schützen. Bewegungsunfähig, aber noch in der Lage zu spre-



Hat mit dem niedlichen Vorläufer nicht mehr viel gemeinsam: King's Quest 8!



▲ Auch beim Aufbau des Inventars hat sich eine Menge getan.



Auch klassische Elemente griechischer Sagen kommen zum Tragen: Connor im Gespräch mit einem Verwandten des Charon.



▲ Wir können nur immer wieder darauf hinweisen: KQ8 ist wirklich kein 3D-Shooter.

chen, kann er Connor die Situation erklären und ihm sagen, was er zur Rettung Daventrys tun muß.

Connors Abenteuer führen ihn durch sieben Länder, in denen er auf über 70 Charaktere trifft, von denen glücklicherweise nicht alle bösartig sind. Er beginnt in Daventry und erfährt schließlich, daß er von dort aus in die Sumpfländer ziehen muß. Weitere Stationen sind das unterirdische Reich der Gnome, die Stadt der Toten, die Eisberge und schließlich – als letzte Station – der Tempel der Archonen.

Auf die Entwicklung der Monster wurde in diesem für King's-Quest-Verhältnisse ungewöhnlich schaurigen Szenario besonderer Wert gelegt. Connor muß sich gegen Bat-Mantas wehren, die zur Hälfte Feldermaus und zur Hälfte Rochen sind. Steindämonen, die im Inneren von Felswänden leben, bewerfen ihn mit Felsen, um ihn aufzuhalten. Die Pyrodämonen wollen ihn verbrennen und die Frostnymphen möchten ihn in eine Eissäule verwandeln.

Immer noch kein Actionspiel

Mask of Eternity wurde mit der »ThreeSpace3D«-Grafik-Engine entwickelt, die von der Sierra-Division Dynamix entwickelt wurde. Dieses flexible Tool eignet sich nicht nur für Abenteuerspiele, sondern wird auch zur Entwicklung in anderen Genres eingesetzt. »Earthsiege 3«, »Red Baron 2« und »X-Fighters« werden unter anderem damit programmiert. Der Spieler kann Connor entweder aus der Sicht der ersten oder der dritten Person steuern, wobei die letztere Perspektive den Spielcharakter im Bild zeigt. Sicherlich eine Variante, die den klassischen Adventurespielern eher zusagen wird. Die Engine unterscheidet sich kaum von den bekannteren Modellen, die bei Apogee oder id Software entwickelt wurden. Echte 16-Bit-Grafiken können implementiert werden, und in manchen Belangen ist Sierras Engine der Konkurrenz sogar überlegen, insbesondere bei der Terrainmodellierung und dem Übergang von Außenszenen in das Innere von Gebäuden oder Dungeons. Logisch, daß auch 3D-Hardware unterstützt wird.

Anderslautenden Meldungen zum Trotz wird King's Quest 8: The Mask of Eternity keine Multiplayer-Unterstützung bieten. Und obwohl Connor kämpfen und Waffen benutzen kann, liegt der Schwerpunkt auf Rätseln, Erforschung der Spielumgebung und Kommunikation.

LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

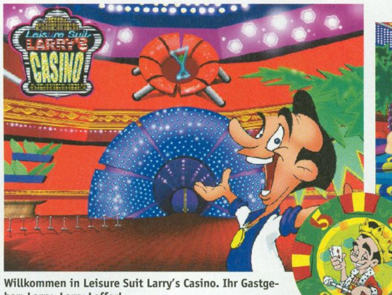
Kaum hat sich Larry von der strapaziösen Kreuzfahrt in »Yacht nach Liebe« erholt, wartet schon das nächste Projekt auf den Herzensbrecher in Polyester: sein eigenes Spielcasino. Auch in »Leisure Suit Larry's Casino« hat sein geistiger Vater Al Lowe wieder alles unter Kontrolle.

Um den Hintergrund dieses Spiels besser verstehen zu können, lassen Sie mich kurz ein paar Erklärungen über das typisch amerikanische Spielcasino loswerden. Während europäische Casinos stur auf Traditionen wie Krawattenzwang und geschmackloses, aber teures Ambiente pochen, steppt in den US-Casinos der Bär im Kettenhemd – besonders in Las Vegas. Das Klischee von der Oma, die in Lockenwicklern und Latschen die Slot Machines füttert, ist zwar nicht die Regel, aber durchaus erlaubt. Casinos wollen in erster Linie Geld verdienen, und dazu muß der Besucher in die richtige Stimmung gebracht werden. Es sind gigantische Komplexe mit Kneipen, Restaurants, Theatern, Komikern und – zumindest in Las Vegas – Wedding Chapels, in denen Pärchen im Ruckzuck-Verfahren von Elvis-Imitatoren oder anderweitig lustig ausstaffierten Friedensrichtern verheiratet werden. Mit anderen Worten: eine ideale Umgebung für Leisure Suit Larry!

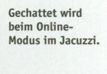
Wer die Wahl hat, verliert um so schneller

Leisure Suit Larry's Casino ist sowohl ein Solo- als auch ein Multiplayer-Spiel, dessen beste Eigenschaften jedoch erst im Mehrspielermodus zum Tragen kommen. Sierra plant, Larry's Casino als feste Größe auf dem konzerneigenen Online-Network WON zu etablieren. Die Spielstationen unterteilen sich in Roulette, Black Jack, Poker, Slot Machines und eine Reihe anderer, speziell für Larry entwickelte Glücksspielvarianten.

Das eigentliche Spielen ist zwar ein wesentlicher Bestandteil, wichtiger ist jedoch die soziale Interaktion

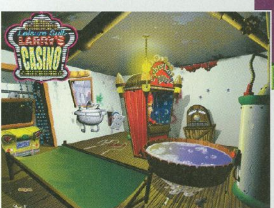


Willkommen in Leisure Suit Larry's Casino. Ihr Gastgeber: Larry. Larry Laffer!

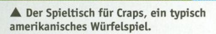


Gechattet wird beim Online-Modus im Jacuzzi.

King Larrys Antlitz strahlt Ihnen überall entgegen.



Die Innenausstattung der Zimmer in Larrys Hotel ist von erlesener Qualität.



▲ Der Spieltisch für Craps, ein typisch amerikanisches Würfelspiel.

zwischen den Besuchern. Selbst während des Setzens wird gechattet und geplaudert, und nach der Gambling Session gibt es eine Vielzahl anderer Dinge zu tun. Sie treffen auf Leute aus allen möglichen sozialen Schichten, die sich in bestimmten Etablissements aufhalten, die ihren Interessen und Vorlieben gerecht werden. Die Restaurants und Bars reichen von der billigen Absteige, in der es recht rüde zugeht, bis hin zum teuren 5-Sterne-Gasthaus für die Neureichen.

Beachten Sie bitte das Wort »teuer« im vorherigen Satz, es hat eine wichtige Bedeutung. Im Gegensatz zum Offline-Casinospiel dürfen Sie Ihre Bargeldreserven nicht auf Knopfdruck auffrischen. Sie können Ihr Geld im Geschenkladen, im Restaurant, in der Kneipe oder beim Spielen verpulvern. Wenn Sie jedoch pleite sind, müssen Sie sich die Penunzen auf traditionelle Weise wieder beschaffen: selber verdienen. Larry gibt Ihnen zum Beispiel gerne einen Job im Comedy Club, in dem Sie mit humoristischen Einlagen die Besucher dazu bringen müssen, Ihnen Kleingeld auf die Bühne zu werfen. Oder Sie schreiben eine Larry-Kurzgeschichte, die entweder entlohnt oder müde belächelt wird. Der beste Einzeiler oder die gelungenste Anmache sind ebenfalls potentielle Einkommensquellen. Gutbetuchte Gönner laden Sie vielleicht zu einem virtuellen Abendessen oder Drink ein oder leihen Ihnen ganz einfach ein paar Larrybucks, die offizielle Währung in Casino.

Chatten ganz entspannt

Gechattet wird in den bereits beschriebenen öffentlichen Einrichtungen. Sollten Sie eine private Unterhaltung vorziehen, laden Sie Ihren Gesprächspartner einfach auf Ihr Zimmer ein und verbringen eine gemütliche Plauderstunde im Blubberwasser des Jacuzzis. Ein interessantes Chat-Feature besteht darin, daß Emoticons (die kleinen Zeichenkombinationen wie :-), die einen Gesichtsausdruck symbolisieren) in den Gesichtern der Charaktere diese Emotion widerspiegeln. Sollte eine derart anregende Unterhaltung Früchte tragen, steht einem Weg zur virtuellen Hochzeit in der hoteleigenen Quickie-Wed-Kapelle nichts mehr im Wege. Die Zeremonie liegt natürlich in den bewährten Händen von Elvis »Laffer« Presley, der auch gerne ein paar gute Ratschläge für die Hochzeitsnacht mit auf den Weg gibt. »Love me Tender« gehört allerdings nicht dazu.

Larry ist geradezu omnipräsent. Der Geizhals hatte keine Lust, sich teures Personal zu leisten und ist daher für alle Aspekte des Casinobetriebs selbst verantwortlich. Er ist Croupier, Verkäufer, Kellner, Zimmermädchen und Concierge in einem. Al Lowe sieht Leisure Suit Larry's Casino als ein Programm, das Spieler in einer zwanglosen Online-Umgebung zusammenbringen soll, in der Freundschaften geschlossen werden oder einfach nur geblödelt werden soll. Der Gambling-Aspekt ist dabei sekundär.



Noch nicht ganz fertig: Diese Karte zeigt das Layout von Larrys Casino.



Interview mit Al Lowe



Al Lowe ist ein Sierra-Mitarbeiter der ersten Stunde – Angestellter Nummer 013, um genau zu sein. Mit Leisure Suit Larry schuf er einen Charakter, der sich als sympathischer Loser die Sympathien der Spieler in aller Welt sichern konnte.

PC PLAYER: Wie kommst Du darauf, daß Larry Laffer qualifiziert ist, um ein Casino zu führen?

AL: Ich bitte Dich. Allein sein exquisiter Geschmack garantiert ein einzigartiges Ambiente. Hochflorige Teppichböden, Lavalampen und grelle Farben, mit denen man sich unwiederbringlich das Augenlicht ruinieren kann, sind einfach klassisch guter Stil. Und in welchen anderen Casinos sitzen die Spieler beim Wetten im Jacuzzi?

PC PLAYER: Es scheint klar, daß dieses Casino am häufigsten von VIPs frequentiert werden wird.

AL: Keine Frage. Berühmte Menschen aus früheren Larry-Spielen werden überall zu finden sein. Wo sollten die auch sonst hingehen?

PC PLAYER: Das leuchtet natürlich ein. Bleibt denn dann überhaupt noch Zeit für ein neues Abenteuerspiel?

AL: Aber sicher. Und damit der Spieler die aus allen Larry-Adventures bekannte geschmackvolle Spielumgebung besser genießen kann, wird der nächste Teil ein 3D-Game werden.

Get the action!
Get Creative®!

Heiße Upgrades für coole PC's

Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!

Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0

Dieses Angebot ist in Deutschland bis zum 31.3.98 gültig.



Action total

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit

Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



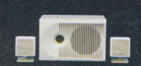
Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Exxtreme

Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100

Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200

Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.







AWE 64 Gold



WWW.SOUNDBLASTER.COM

G-Police ©1997
Psygnosis Limited.
All rights Reserved







Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01



Eine erste Renderstudie. Die vorbereiteten Hintergründe in Gabriel Knight 3 erlauben bessere Auflösungen.



▲ Madeline ist eine der zahlreichen Spielfiguren im neuen Grusel-Adventure mit Gabriel Knight.

Vom Zeichenbrett zur Rendergrafik: Detective Mosely vom New Orleans Police Department gibt vor, nur als Tourist unterwegs zu sein.

Aktuell

GABRIEL KNIGHT 3

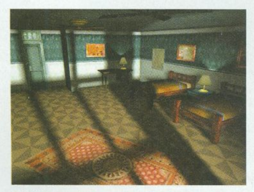
Unter dem Titel »Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned« erscheint in diesem Sommer der 3. Teil der Serie um den deutschstämmigen »Schattenjäger«. Diesmal führt es unseren dämonenkillenden Helden in ein kleines Dorf in Frankreich. Der Fall beginnt mit einer Einladung, die Gabriel von einem Adeligen erhält. Während des Abendessens erzählt ihm sein blaublütiger Gastgeber, daß er sich Sorgen um seinen kleinen Sohn macht, der als Thronfolger für eine nicht näher beschriebene Nation vorgesehen ist. Noch in derselben Nacht wird der Kleine entführt, und Gabriel macht sich auf die Suche nach den Kidnappern.

Die Spur führt ihn in besagtes Dorf, ein verschlafenes Nest mit dunkler Vergangenheit. Vor rund 100 Jahren lebte dort ein Priester, der gleichsam über Nacht zu einem der reichsten und mächtigsten Männer in Europa wurde. Man munkelt, daß er dort eine Entdeckung gemacht hat, die ihm dieses unverhoffte Glück beschérte. Historiker glauben, daß er entweder den Schatz der Tempelritter oder sogar den heiligen Gral gefunden hat. Einige gehen sogar so weit zu behaupten, er habe Beweise für einen Kontakt zwischen Außerirdischen und den alten Ägyptern gesammelt.

Zur selben Zeit wie Gabriel erreicht eine Touristengruppe den Ort. Nachforschungen ergeben, daß Mitglieder dieser harmlos scheinenden Truppe zum CIA, zum französischen Geheimdienst und sogar zum Vatikan gehören. Warum sind diese Organisationen plötzlich aufgetaucht? Welche Entdeckung hat der Priester wirklich gemacht? Was hat die Entführung des kleinen Prinzen damit zu tun? Alles Rätsel, die Sie in der Person von Gabriel Knight mit Unterstützung Ihrer Assistentin Grace lösen müssen.

Geschichtliches und Beschleunigtes

Die Handlung basiert lose auf den Erzählungen über den Priester Berenger Sauniere, der um die Jahrhundertwende in Rennes-Le-Chateau lebte und tatsächlich ein riesiges Vermögen zusammenschaufelte. Sauniere hatte



Gabriels Hotelzimmer. So realistisch, daß man sofort Handtücher und Aschenbecher klauen möchte.

Interview mit Jane Jensen



Jane Jensen begann vor sieben Jahren ihre Tätigkeit bei Sierra. Als Co-Designerin wirkte sie an Titeln wie King's Quest, Police Quest und Ecoquest mit. Der Durchbruch gelang ihr mit »Gabriel Knight: Sins of the Fathers.«

PC PLAYER: Du scheinst die bisher einzige Designerin bei Sierra zu sein, die über den Wechsel von Full Motion Videos zu 3D nicht besonders glücklich ist.

JANE: Nur am Anfang. Jetzt, wo ich die Möglichkeiten der 3D-Umgebung besser kenne, bin ich eigentlich ganz zufrieden.

PC PLAYER: Und das, obwohl Gabriel Knight 2 eines der wenigen Spiele war, in denen Videos vernünftig eingesetzt wurden ...

JANE: Videosequenzen in Spielen war der Versuch, den Massenmarkt zum Computerspiel zu locken. Der Trend ist in der Versenkung verschwunden. Ich glaube, daß viele Firmen jetzt einsehen, daß sie sich besser auf die Hardcore-Gamer konzentrieren sollten.

PC PLAYER: The Beast within spielte in Deutschland, Blood of The Sacred in Frankreich. Woher kommt diese Faszination an europäischen Settings?

JANE: Ich habe ein Jahr in München gewohnt und bin viel in Europa herumgereist. Meine Spiele haben einen okkulten und geschichtlichen Hintergrund; das sind zwei kulturelle Aspekte, die in den Staaten etwas vernachlässigt werden.

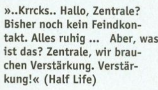
PC PLAYER: Wird die Serie fortgesetzt?

JANE: Sierra wird die Serie sicher fortsetzen. Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob ich weitermachen werde oder mich in Zukunft mehr als Buchautor verdinge.

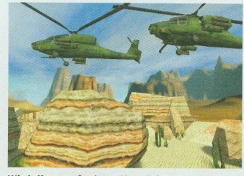
archäologische Interessen und machte Grabungen an fünf Orten, die sich, wie sich später herausstellte, zu einem Pentagramm zusammenfügten. In der Mitte befand sich ein alter Grabstein mit einer lateinischen Aufschrift, die als »In Arcadia existiere ich« übersetzt wurde. Schüttelt man diese Buchstaben durcheinander, ergibt sich daraus »Ich verberge Gottes Geheimnisse«. Klar, daß sich Okkultisten für dieses Dorf sehr interessierten. Anagramme dieser Art sind daher auch ein wesentlicher Bestandteil des Spiels.

Auch Gabriel Knight besteht seine neuen Abenteuer in einer 3D-Umgebung. Der frisch animierte Gabriel Knight hat äußerlich mit seinem FMV-Pendant nicht mehr viel gemeinsam. Die Stimme liefert übrigens Tim »Rocky Horror« Curry. Die vorgerenderten Hintergründe sind grafisch ansprechend, und mit dieser Methode verhindert man auch bekanntlich die groben Pixel, die bei Echtzeitrendering entstehen. Dies ermöglicht auch eine vernünftige Auflösung ohne 3D-Beschleunigerkarte. Kamerawinkel können auf Wunsch selbst eingestellt werden, allerdings empfiehlt es sich, die wirklich gut gewählten Vorgabe-Einstellungen zu verwenden. Ungewöhnlich ist hingegen, daß die Veränderungen auch während der Cut-Szenen vorgenommen werden können.





»..Krrcks.. Hallo, Zentrale? Bisher noch kein Feindkontakt. Alles ruhig ... Aber, was ist das? Zentrale, wir brauchen Verstärkung. Verstärkung!« (Half Life)



Wird die angeforderte Verstärkung rechtzeitig eintreffen? (Half Life)

HALF LIFE

An manchen Tagen sollte man lieber im Bett bleiben. Versetzen Sie sich nur in die Rolle unseres Helden in »Half Life«: Sein Team hat ein Dimensionsportal entwickelt, das einen Einblick in ein alternatives Universum gewährt. Klar, daß man dort auch selber hin muß. Mit einer Nuklearbombe läßt sich das am einfachsten bewerkstelligen.

Die nicht gerade freundlichen Bewohner auf der anderen Seite sind darüber wenig glücklich, und greifen alles an, was sich bewegt. Zu allem Überfluß will die amerikanische Regierung das Ganze vertuschen und sendet eine Gruppe von Experten, um alle Spuren zu verwischen. Zu diesen Spuren gehört alles, was später als Beweis dienen könnte – einschließlich Zeugen. Und zur Sicherheit versucht man auch noch, die Basis in die Luft zu sprengen, weiß allerdings nicht, daß sich dort thermonukleare Waffen bis unters Dach stapeln. Die resultierende Kettenreaktion würde die westliche Hälfte der Vereinigten Staaten in einen handlichen Haufen Holzwolle verwandeln. Mit so etwas kann man sich wirklich den ganzen Tag versauen ...

Hinterhältige Gegner

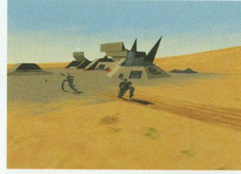
Half Life wird von Valve Software im Auftrag von Sierra entwickelt. Hierzu bedient man sich der Grafik-Engine eines ebenso bekannten wie in Deutschland indizierten Programms. Valve gibt vor, die Fähigkeiten dieser Engine stark verbessert zu haben, insbesondere in den Bereichen Künstliche Intelligenz und Animation. Die KI ist in der Tat bemerkenswert. Gegner wenden beispielsweise in der Gruppe Taktiken an, die sich von dem Verhalten des einzelnen wesentlich unterscheiden. Besonders clever sind die menschlichen Gegner, die versuchen, direkten Kontakt zu vermeiden und sich statt dessen aufs Scharfschießen fixiert haben. 30 verschiedene Widersacher bevölkern die Spielumgebung. Neben den Außerirdischen rennen auch CIA-Agenten mit Nachtsichtgeräten durch die Gegend. Die Kombination aus menschlichen und außerirdischen Gegnern verleiht dem Spiel eine fast surreale Note. Comic-Heft-Aliens schlabbern torkelnd durch die Gegend, während die Vertreter der eigenen Rasse hinterhältig im Dunkeln agieren.

Die Spieler können sich unter Zuhilfenahme des mitgelieferten Wordcraft-Editors eigene Weltentexturen und Levels schaffen. Im Mehrspielermodus schafft es Half Life, den Andrang von 32 Mitwirkenden zu bewältigen. OpenGL und Direct3D werden ebenso unterstützt wie MMX-Hardwarebeschleunigung. Half Life wird nach wie vor von Terminproblemen geplagt; der Release wurde zwischenzeitlich auf Mai geschoben. Trotzdem verstanden es die Entwickler bisher, selbst Industrie-Insider mit Half Life zu beeindrucken.

Best of the Rest

Auch Sierras weitere Programme für 1998 können sich sehen lassen. »Police Quest: Swat 2« wechselt ins Echtzeit-Genre und sieht sehr vielversprechend aus. »Earthsiege 3: Starsiege«, Sierras Kandidat im Kampfroboter-genre, erfuhr gegenüber dem Vorgänger zahlreiche Verbesserungen. Das gilt auch für das Strategieopus »Cyberstorm 2«, das im gleichen Story-Universum angesiedelt ist wie Earthsiege.

Obwohl Sierra öffentlich darauf hingewiesen hat, daß die »Space Quest«-Reihe eingestellt wurde, ist es mehr als unwahrscheinlich, daß diese Adventure-Serie tatsächlich der Vergangenheit angehört. Der Aufschrei, den diese Mitteilung bei Fans und Presse auslöste, war wohl genau der PR-Effekt, den man sich versprochen hatte. **(Markus Krichel/uh)**



Noch sieht es denkbar friedlich aus bei dieser Earthsiege-3-Wüstenbasis.



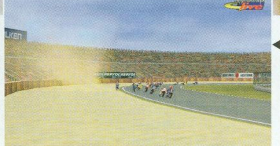
Für diesen vorwitzigen CIA-Agenten kommt jede Hilfe zu spät. (Half Life)

◀ Banküberfall mit Geiselnahme: In Police Quest Swat 2 tobt der realistische Cop-Alltag.

IN DEN MEISTEN ECHTZEIT-STRATEGIESPIELEN
SEHEN SIE DAS HIER.

ZEIT FÜR EINE ANDERE PERSPEKTIVE.

BATTLE
ZONE

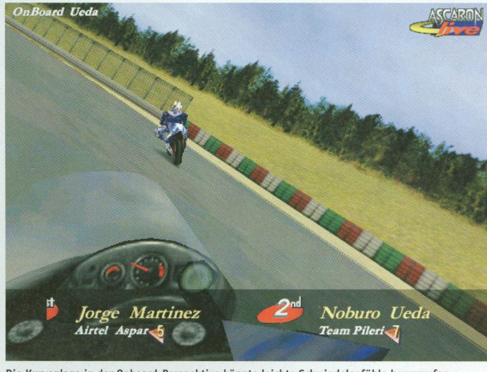


◀ Dieser Ausflug in unwegsame Gefilde verursacht einen kleinen Sandsturm.

Preview: Grand Prix 500CC

KRAFTRAD

Ascarons nächster Hit soll weder ein Manager- noch ein weiteres Handelsspiel werden. Klammheimlich haben die Programmierer an einer schnittigen Motorrad-Simulation geschraubt.



Die Kurvenlage in der Onboard-Perspektive könnte leichte Schwindelgefühle hervorrufen.

Viel Hubraum für zwei Räder: Bei »Grand Prix 500CC« bleiben die üblichen Formel-1-Flitzer oder Tourenwagen in der Garage; realistische Motorradrennen sind angesagt. Das Rennspielgenre bedeutet für Ascaron Neuland. Skepsis war angebracht, denn bislang bewegte sich die Gütersloher Softwarefirma mit so erfolgreichen Titeln wie »Der Patrizier« oder der »Anstoss«-Serie in einem völlig anderen Marktsegment. Damit der Einstieg in das Renngenre leichter fällt, arbeitet man heuer mit dem Factory Racing Team und dessen deutschem Nachwuchsfahrer Alex Hofmann zusammen. Insbesondere die Fahrphysik soll durch diese Kooperation den letzten Feinschliff erfahren.



Aktuell

Bahn frei für 3D-Karten

Ascarons eigens für dieses Spiel entwickelte Grafik-Engine verarbeitet bis zu 20.000 Polygone pro Strecke. Großer Aufwand wurde auch bei den Fahrern betrieben. Sie werden intern getrennt verwaltet, damit sie bei einem Sturz nicht an ihrem Motorrad kleben bleiben, sondern spektakulär den Sattel verlassen. Für realistisches Rennfeeling sorgen neben 15 Originalstrecken der 97er-Saison noch über 100 Fahrer, die jeweils eine eigene Charakteristik aufweisen. Einen besonderen Augenschmaus stellen neben den Abritten ins Kiesbett und den diversen Kameraperspektiven die fein animierten Bewegungen der Fahrer dar. Wenn sich die Rennmaschinen in die Kurve legen, sieht man deutlich, wie sich der Vordermann fast das Knie wund schürft. Ebenso werden rüde Attacken mit ausdrucksstarken Artikulierungen des Gegners kommentiert. Spätestens bei den unterschiedlichen Wetterbedingungen mit Spezialeffekten wie Nebel, Gischt oder Regen wird klar, daß Rechner ohne 3D-Karten sprichwörtlich auf der Strecke bleiben.

Tuning-Baukasten inklusive

Der Titel »Grand Prix 500CC« wirkt leicht untertrieben, denn es sollen auch zusätzlich Rennen mit 125er- und 250er-Maschinen unterstützt werden. Wer mit den Besten mithalten will, kann neben der obligatorischen Reifenwahl auch Veränderungen am Getriebe, der Federung oder den Bremsen vornehmen. Da das (im Fachjargon als »Popometer« bezeichnete) Sitzfleisch auf dem eigenen Bürostuhl kaum Auswertungen über den Zustand des Motorrads zuläßt, wird der Tuning-Süchtige mit diversen Analysewerkzeugen beglückt. Zusätzlich zu den normalen Rennkursen sind vier separate Teststrecken zum Ausprobieren der gewählten Einstellungen vorhanden. Wer in der höchsten der drei Schwierigkeitsstufen während einer Weltmeisterschaft-Saison vorne mitfahren will, sollte diese Möglichkeit ausgiebig nutzen. Mit dem Fahrverhalten eines Formel 1-Wagens haben die Motorräder aus »GP 500CC« verständlicherweise kaum etwas gemein.

Besitzer von 3D-Soundkarten genießen übrigens leichte Vorteile, da sie den nahenden Konkurrenten besser orten können. Rückspiegel sucht man an den hochgezüchteten Rennboliden nämlich vergebens. Die gesichtete 3Dfx-Version machte vorab schon einen hervorragenden Eindruck. Force-Feedback und Direct-3D-Unterstützung sollen das fertige Produkt abrunden.

(Thierry Miguet/ra)

Frederic Petit sorgt für große Probleme.

»Start frei!« auf dem Nürburgring.

Besser als DF1: Ascaron-Live-TV mit interessanten Kamera-Perspektiven.

GRAND PRIX 500CC – FACTS

- Hersteller: Ascaron
- Genre: Motorrad-Simulation
- Termin: Juni '98
- Besonderheiten: Drei Motorradklassen von 125CC bis 500CC; Original-Fahrer & Teams; unterschiedliche Wetterverhältnisse; 3D-Beschleuniger-Unterstützung.

Wenn Sie mit Ihrem Computer reden, sind Sie nicht verrückt, sondern clever.

Klar, denn er hat ViaVoice Gold. Ein neues Spitzenprodukt aus der IBM Spracherkennungsfamilie, das Ihre Stimme in Text umwandelt. Dabei können Sie munter drauflos reden. Ihr PC folgt aufs Wort. Er schreibt Ihre Briefe, E-Mails und notiert einfach alles, was Sie ihm diktieren. Er nimmt sogar gesprochene Befehle auf: Programme starten, Dateien speichern, im Web stöbern – er läßt mit sich reden. Und seit neuestem kann er sogar sprechen. Dank integrierter Sprachausgabe liest er Wort für Wort alle Texte vor. ViaVoice Gold arbeitet dazu mit den meisten Anwendungen mühelos zusammen. Zum Beispiel auch mit Word*. Und trotz seines hohen IQs ist ViaVoice Gold im Preis äußerst bescheiden: nur 399,– DM. Ganz schön clever, oder? Fragen Sie jetzt Ihren Fachhändler nach ViaVoice Gold. Nähere Informationen bekommen Sie natürlich auch bei uns. Rufen Sie an: 0180 3/31 32 33. Oder besuchen Sie uns einfach mal im Internet unter http://www.ibm.com/viavoice



Solutions for a small planet







* Word ist eine Marke der Microsoft Corporation.

Preview: Sin

Liebe Sünde


Im zweiten Level infiltrieren Sie die SinTek-Labore.

Ritual Entertainment hat mit »Sin« keine leichte Aufgabe vor sich: Das sündhaft beliebte 3D-Action-Genre ist hart umkämpft. Mit packender Story, neuen spielerischen Features und einer schönen Schurkin geht die Ballerhoffnung an den Start.

Vor zwei Jahren konnte man sich noch mit dem Konzept »Muskel-Macho rettet Universum mit Bazooka« bequem aus der Affäre ziehen. Heute sind die Ansprüche im Lager der 3D-Shooter etwas höher. »Sin« und die bald erscheinenden Konkurrenzprodukte »Unreal«, »Daikatana« und »Max Payne«, verfügen nicht über den Luxus eines immersiven Star-Wars-Backgrounds. Diese Spiele müssen neue, glaubhafte Spieluniversen schaffen, um sich Ihren Anteil an dem nicht mehr so locker sitzenden Baller-Budget der User zu sichern.

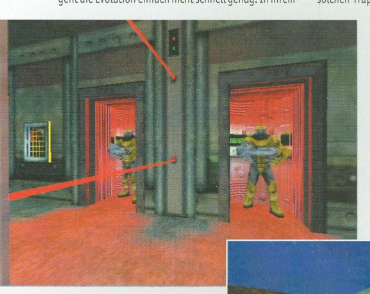
Trouble in Freeport

Das Setting wurde knapp 100 Jahre in der Zukunft in der fiktiven Stadt Freeport angesiedelt. Der ebenso rücksichtslosen wie genialen Biochemikerin Elexis Sinclair geht die Evolution einfach nicht schnell genug. In ihrem Labor konstruiert sie Mutanten, die den Menschen in jeder Hinsicht überlegen sind. Die vertreiben sich ihre Zeit ohnehin lieber mit der Droge »U4« und genießen die Anarchie in vollen Zügen. Sinclair finanziert Ihre Experimente aus Kapitalverbrechen aller Art, durchgeführt von ihren bedingungslos gehorchenden Reagenzglas-Söldnern. Die Polizei hat schon lange aufgegeben, die Exekutive liegt in der Hand privater Sicherheitsfirmen. Sie spielen Colonel John Blade, den Anführer einer solchen Truppe. Zur Seite steht Ihnen JC, ein Sidekick mit erstaunlicher Begabung in den Bereichen Computer-Hacking, Datendiebstahl und andere Formen illegaler Informationsbeschaffung. Wenn es im Spiel mal nicht mehr weitergeht oder Sie vor einem schier unlösbaren Rätsel stehen, treten Sie unbedingt mit JC über Funk in Kontakt.

Von Elexis Sinclair ist Ihnen zu Beginn des Spiels nichts bekannt. Ihre ersten Aufgaben bestehen darin, ganz gewöhnliche Verbrechen wie Banküberfälle zu vereiteln.


Der Weg zu Elexis Sinclairs Basis führt über den Meeresboden.

Langsam entdecken Sie jedoch Zusammenhänge zwischen all diesen Missetaten und kommen der Femme fatale allmählich auf die Schliche. Von diesem Zeitpunkt an konzentriert sich das Spiel auf die Jagd nach Elexis Sinclair.


Blade's Mercenaries in Trouble. Die Laserschranken müssen deaktviert werden.


Nicht alle Levels sind in Gebäuden angesiedelt. Die Grafik-Engine ermöglicht Action unter freiem Himmel.

Gute Aussichten

Ritual versucht die Realismusschraube im 3D-Genre ein gutes Stück stärker anzuziehen. Waffen und sonstige nützliche Objekte schweben nicht unerklärlich in der Luft rum oder wurden von unvorsichtigen Massenmördern achtlos auf den Boden geworfen. Statt dessen findet man seine Wummen und Explosionskörper fein säuberlich in für diesen Zweck gebauten Schränken und Regalen. Zu den interessanteren Waffen zählen übrigens Gewehre mit Laservisieren, ferngesteuerte Bomben und Miniroboter, die Spionagearbeit betreiben.

Gleiche Aktionen laufen nicht immer nach demselben visuellen Schema ab. Wenn Sie beispielsweise eine Brücke in die Luft jagen, macht es durchaus einen Unterschied, wo der Sprengkörper angebracht wurde. Und nicht jeder, der Ihnen über den Weg läuft, ist ein Bösewicht, der sofort exekutiert werden muß. NPCs gehen

Aktuell

Sin – die Charaktere

Elexis Sinclair: Ihr Interesse in Chemie war zu Beginn eher von persönlicher Eitelkeit geprägt. Für ihre Schönheitsdroge »Vanity« benutzte sie sich selbst als Versuchskaninchen. Jetzt versucht sie die Welt mit im Labor geschaffenen Mutanten zu bevölkern und die Menschheit auszurotten.

JC: Wurde bei einem Einbruchsversuch von Colonel Blade ertappt und vor die Wahl »Gefängis oder Zwangsarbeit« gestellt. Seither arbeitet er als Info-Dieb für Hardcorps. JC kann Level auskundschaften, Alarmanlagen lahmlegen und Computerviren in die kompliziertesten Systeme schmuggeln.

Colonel John Blade: John Blade ist der Gründer der privaten Schutzfirma Hardcorps, was sich wesentlich besser anhört als Wach- und Schließgesellschaft. Der tatkräftige Unternehmer bevorzugt es, selber im Betrieb mitzuarbeiten. Als Sprengstoffexperte und Scharfschütze eignet er sich hierzu denkbar gut.



Die Charaktere wurden mit einem Skelett-Model erstellt, wodurch flüssige Bewegungsabläufe möglich werden.

normalen Beschäftigungen nach; das Umpumpen unschuldiger Mitbürger bringt Ihnen keine Sympathiepunkte bei Bevölkerung oder Auftraggeber ein. Fahrzeuge aller Art stehen in Sin nicht nur zu Dekorationszwecken in der Gegend herum, sondern können tatsächlich benutzt werden. Gabelstapler und Jeeps sind sogar ein integraler Part zur Lösung bestimmter Rätsel.



Verdammt große Kanone! Die gute KI sorgt dafür, daß die Gegner ihre Waffen effektiv einsetzen.

Mission Possible

Sin besteht aus sechs Missionen, die sich wiederum aus einer Anzahl von sekundären und primären Zielen zusammensetzen. Der erste Einsatz besteht aus dem erwähnten Banküberfall und einer anschließenden Verfolgungsjagd, die Sie durch die Innenstadt von Freeport, mehrere Baustellen und ein Lagerhaus führt. Die in dieser Mission gemachten Entdeckungen bereiten die nächste Aufgabe vor, in der Sie die Labore und Fabriken von SinTek Industries infiltrieren müssen. Elexis plant nämlich, das Trinkwasser mit einem genetischen Virus zu verseuchen und hat zur zusätzlichen Sicherheit auch noch eine Serie dementsprechender Zeitbomben strategisch plaziert. Als Blade müssen Sie nun entscheiden, welches dieser Desaster Sie zuerst verhindern wollen. In jedem Fall führt der Erfolg zu einer direkten Konfrontation mit Sinclair, auf deren gut getarnter Bohrinsel mit anschließendem Showdown in ihrem subaquatischen Hauptquartier. Ritual Entertainment benutzt für die Entwicklung von Sin die Grafik-Engine des aktuellen id-Shooters. Die grafischen Möglichkeiten wurden nochmals verbessert und die Gegner-KI komplett überarbeitet. Sin bietet echte 16-Bit-Grafiken und eine erstaunliche Anzahl verschiedenfarbiger Lichteffekte und Transparenzen. Offene Texturen erhöhen den Realitätsgrad erheblich. Eine solche »Maskentextur« wird für Objekte benutzt, die durchlässig sind, wie Zäune oder Gitterroste. Kugeln können diese Elemente problemlos passieren. Effekte und Renderings sind sowohl hard- als auch software-beschleunigt und unterstützen OpenGL. Eine 3D-Karte ist daher für den vollen Spielgenuß ein absolutes Muß. Die Entwickler erreichen eine schnellere Spielgeschwindigkeit als das Vorbild, da die maßgeblichen Routinen als DLL-Dateien implementiert wurden. Dies bedeutet gleichzeitig, daß der Spielablauf nach Herzenslust editiert und manipuliert werden kann. Für weniger talentierte Hobbyprogrammierer wird eine separate Scripting-Sprache zur Verfügung stehen, die das Editieren bereits bestehender Level ermöglicht.

Für die Erstellung der Charaktere weicht Ritual ebenfalls vom id-Konzept ab. Alle Spielfiguren wurden mit einem Skelett-Modell erstellt, verfügen also über eine komplette virtuelle Knochenstruktur. Hierdurch bewegen sich die Charaktere flüssiger. In einem Deathmatch erlaubt diese Technologie, eine Waffe, die der Gegner benutzt, auch über größere Distanzen hinweg zu erkennen. Außerdem ist die grafische Darstellung eines direkten Treffers mit einer Projektilwaffe erstaunlich detailliert. Sin bietet neben dem überraschend vielseitigen Singepelayer-Modus auch eine ausgedehnte Mehrspieler-Unterstützung. Spezielle Deathmatch-Levelkarten können über LAN, Modem und natürlich dem Internet gespielt werden.

Eine realistische und immersive Spielumgebung, Storyverzweigungen, eine wunderbar schuftige Widersacherin – diese Zutaten klingen nicht übel. Sollten diese Vorhaben gelingen, könnte sich das Spiel gegenüber den ebenfalls stark eingeschätzten Konkurrenten einen erbeblichen Vorsprung herausarbeiten. Sin wird von Activision vertrieben und soll im April oder Mai erscheinen.

(Markus Krichel/mash)

SIN – FACTS

▶ Hersteller: Ritual Entertainment/ Activision
▶ Genre: 3D-Action
▶ Termin: Mai '98
▶ Besonderheiten: Erlaubt Benutzung von Fahrzeugen; offene Texturen; Bösewichtin verspeist Lara Croft zum Frühstück.

DIE SAISON GEHT WEITER! JETZT AUF PC

FORMEL 1 97

DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ

•ALLE RENNSTRECKEN •ALLE TEAMS •SÄMTLICHE FAHRER
•8 KAMERAPERSPEKTIVEN •WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
•SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
•LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WAßER (RTL)
•MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.









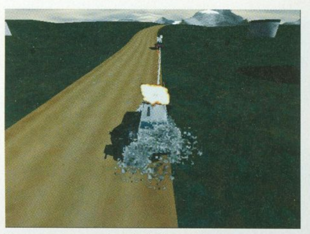







www.psygnosis.com

PLAY THAT FUNKY MUSIC


Feuergefechte vor schneebedeckten Gipfeln: Der 3Dfx-Support ist nun serienmäßig implementiert. (Nitro Riders)

Holen Sie die Schlaghosen und Pilotensonnenbrillen wieder aus dem Schrank, denn in **Interstate '76: Nitro Riders** feiern Sie ein Wiedersehen mit Taurus, Jade und Skeeter. Das Spiel war mal als Missions-CD konzipiert, ist aber alleine lauffähig und soll 50 Mark kosten.

Auf die drei Freunde warten 20 nicht zusammenhängende Missionen, die zeitlich vor den bisherigen Abenteuern angesiedelt sind. Das hat den Vorteil, daß auch Jade noch aktiv teilnehmen kann. Sie übernehmen hintereinander alle drei Charaktere. Sieben zusätzliche Fahrzeuge stehen zur Verfügung, darunter eine »stretched Limo« (Limousine mit Überlänge), ein VW-Käfer-ähnliches Vehikel und ein gut motorisiertes Sportcoupé.


Mittels leicht defekter Brücken überwinden Sie Abgründe (Nitro Riders)

Neue Waffen gibt es ebenso, denn nun dürfen Sie mit schweren Napalmwerfern Ihren Gegnern kräftig einheizen. Auch landschaftlich ändert sich einiges: Viele Einsätze führen die drei Kampfgefährten nach Colorado, das viel bergiger und grüner ist. **(mash)**

NITRO RIDERS – FACTS	
▶ Hersteller:	Action-Rennspiel
▶ Genre:	Activision
▶ Termin:	April '98

KURZ NOTIERT

➔ Blue Byte eröffnet ein Entwicklerstudio mit Namen »Murder of Crows« in Austin, Texas. Bis Ende 1998 soll dort das Online-Rollenspiel »Shadowpact« programmiert werden.

➔ Registrierte Demonworld-Besitzer erhalten bald eine kostenlose Missions-CD. Außer 14 neuen Isthak-Levels tummeln sich auf der Scheibe Unterstützung für HiColor-Grafik, Netzwerke, MMX-Prozessoren und 3Dfx-Karten.

➔ Unter dem Label Sierra Sports finden sich demnächst die Entwickler Papyrus, Dynamix und Front Page Development wieder, um die gesammelten Sport- und Rennspiele besser zu vermarkten. Trotzdem bleiben auf den Schachteln die ursprünglichen Firmennamen erhalten.

➔ In einer neuen Verpackung wird die 3Dfx-Version von Max Montezuma veröffentlicht. Hersteller Software 2000 betont, daß Besitzer des Spiels ihre Version gegen eine neue umtauschen können; irrtümlich doppelt gekaufte Exemplare werden ebenfalls ersetzt.

➔ Noch mehr Missionen für Earth 2140: Das »Mission Pack 2« enthält für 30 Mark sechs neue Einheiten, zwei zusätzliche Gebäudetypen und zwei Kampagnen mit jeweils 15 Missionen.

➔ ION Storm lizensiert nach MicroProse nun ebenfalls die Unreal-Grafikengine für eine neue Produktion von Warren Spector.

➔ Mindscape kündigt die »Artificial Life«-Simulation Creatures 2 für diesen Herbst an.

➔ Im August veröffentlicht Software 2000 Pizza Syndicate, den quasi-Nachfolger von »Pizza Connection«.

DER **ADLER** IST **GELANDET**

In der nächsten Ausgabe heben wir zum Testflug mit Andy Hollis' **F-15** ab, diesmal können wir Ihnen schon einen Blick auf die spielbare Preview-Version bieten. Die Flugsimulation dreht sich ganz um die Version E des US-Fliegers, den »Strike Eagle«. Hier kommt die Mitte der Siebziger vernachlässigte Rolle der Maschine als Jagdbomber zum Tragen. In den Missionen stehen also abwechslungsreiche Aufträge vom normalen Abfangen bis zum Präzisionsbombenabwurf auf dem Dienstplan.


▲ Eine der leichtesten Übungen für den Strike Eagle: Das präzise Ausschalten eines gegnerischen Flughafens, jetzt auch in 3Dfx-Optik. (F-15)


◀ Die Explosionen machen auch in der Softwareversion einen hübschen Eindruck. (F-15)

Das Kampagnendesign wird zwar nicht so dynamisch sein wie im in dieser Beziehung hervorragenden »Longbow 2«, Ihr Verhalten während des Auftrages beeinflußt das nachfolgende Geschehen dennoch nachhaltig. Die zwei Feldzüge im mittleren Osten (Irak) verlaufen also nie gleich. Für Authenzität sorgen neben dem Benutzen von DATCOM-Informationen der U.S. Air Force auch die Kooperation mit echten Piloten. Realismus war auch ein Grund für Andy, diese Maschine und keine neuere zu simulieren. »Über dieses Flugzeug ist alles bekannt, und so können wir sicherstellen, ein akkurates Programm zu machen.«

Reichen Ihnen der »Instant Action«-Modus, die Kampagnen und die Missionen nicht mehr, erstellen Sie mit dem eingebauten Editor selbst welche. Per Mehrspielermodus nehmen bis zu acht Menschen an den Luftschlachten teil, wahlweise auch als Team, bestehend aus Pilot und Waffenoffizier. **(mash)**


Reicht der Treibstoff nicht, müssen Sie in der Luft auftanken. (F-15)

F-15 – FACTS	
▶ Hersteller:	Flugsimulation
▶ Genre:	Jane's Combat Simulations
▶ Termin:	März '98

GEGEN SCHLAG

Bevor »Total Annihilation 2« im Winter erscheint, bringt Cavedog die Missions-CD **The Core Contigency** heraus. Nicht nur alle Waffen und Einheiten, die auf der Cavedog-Webseite (http://www.cavedog.com) heruntergeladen werden konnten, finden sich auf dieser CD. Insgesamt liegen 75 neue Truppensorten vor, außerdem können Sie mit einem Editor eigene Aufträge und Karten erstellen. Aber auch so sollen 25 Einsätze und 30 Multiplayerkarten jede Menge Spielspaß bringen.

Vier neue Welten fungieren als Schlachtfelder: eine Eiswüste, dichter Dschungel, einige Städte und sogar ein Gelände, das mit Säureseen durchsetzt ist. Weitere Verbesserungen betreffen ein automatisches Zeitlimit für Mehrspielergefechte, zudem finden verstärkt Kämpfe unter Wasser statt. Dazu gibt es jetzt spezielle Konstruktionseinheiten und Sonarbojen. **(mash)**

THE CORE CONTIGENCY – FACTS	
▶ Hersteller:	Echtzeit-Strategie
▶ Genre:	GT Interactive/Cavedog
▶ Termin:	April '98

ROBOTER-RANDALE



Mittels Direct3D erhalten Sie schöne Lichteffekte in der frei drehbaren isometrischen Ansicht. (Robo Rumble)

Nicht um Leben und Tod geht es bei **Robo Rumble**, einem Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause Topware. Auf dem Mars lassen zwei Rüstungskonzerne Kampfroboter gegeneinander antreten, um zu sehen, welche Firma nun die besseren Produkte hat. In der letzten der jeweils 15 Missionen prügeln sie sich dann mit Aliens, die es auf die Erdbewohner abgesehen haben.

Ihre Maschinen können Sie aus Fahrgestellen und Waffensystemen kombinieren wie beim alten »Colony Wars 2492«, außerdem stehen mehrere Berater zu Verfügung. Diese bieten Ihnen Spionagedienste, aber auch Forschungskapazitäten an. Neue Technologien entdecken Ihre Wissenschaftler übrigens während eines laufenden Einsatzes. Die frei rotierbare isometrische Ansicht sieht mit einer 3Dfx-Karte besonders hübsch aus. **(mash)**

ROBO RUMBLE – FACTS	
▶ Hersteller:	Echtzeit-Strategie
▶ Genre:	Topware
▶ Termin:	1. Quartal '98

BOCK AUF BIKE



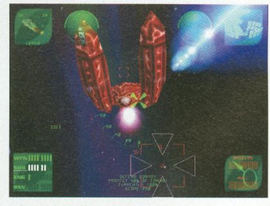
Wie romantisch: Rasereien vor dem Sonneuntergang. (Redline Racer)

Auto-Rennspiele gibt es inzwischen wie Sand am Meer; Motorrad-Rennspiele sind hingegen rar wie freie Sonnenschirm-Plätzchen am Strand. Um dieses Mißverhältnis ein wenig zu beheben, schickt Ubi Soft **Redline Racer** an den Start. Mit schicker 3D-Grafik und abwechslungsreichem Streckendesign sollen neue Standards gesetzt werden. Entscheiden Sie sich für eins von mehreren Rennteams und fahren Sie auf unkomplizierte Weise um Siege und den Zugang zu neuen Rennstrecken. Gute Fahrer werden außerdem mit verrückten Zusatzfahrzeugen verwöhnt. Boshafte Gegner sorgen dafür, daß Ihnen diese Belohnungen nicht zu leicht zufallen. Zahlreiche Gimmicks wie ein umfangreicher Multiplayermodus und 3D-Soundeffekte sollen außerdem für Langzeitfahrspaß sorgen. **(uh)**

REDLINE RACER – FACTS	
▶ Hersteller:	Ubi Soft/Criterion
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	April '98

EDELSTOFF

Grolier Interactive bringt mit **Xenocracy** ein Spiel der besonderen Art auf den Markt. In der weit entfernten Zukunft muß die UPN (United Planet Nations – Nation der vereinigten Planeten) die vier Planeten Mars, Venus, Erde und Merkur beschützen, da dort der Rohstoff Lycosit abgebaut wird. Um dies zu bewältigen, suchen Sie sich eines der fünf verschiedenen Raumschiffe aus und rüsten es mit rund 36 Waffen auf. Das Verteilen der Ressourcen muß ebenso bewältigt werden wie die Verbesserung der Wummen. All diese Faktoren sind wichtig, um gegen die 50 unterschiedlichen Schiffe des Feindes zu bestehen und durch die nicht lineare Missionstruktur zu gelangen. Unterstützt von Beschleunigerkarten und einer Soundkulisse in 3D wird auch das Netzwerkspiel mit bis zu acht Spielern eine Freude. **(ps)**



Schöne Lichteffekte und wunderbar große Raumschiffe zeichnen Xenocracy aus.

XENOCRACY – FACTS	
▶ Hersteller:	Action
▶ Genre:	Grolier Interactive
▶ Termin:	2. Quartal '98

KOPF...

Incubation
Die Rückkehr

Kaum haben es die Chromianer geschafft, vom Planeten Scayra und seinen schrecklich mutierten Bewohnern zu flüchten, kommt beim **Incubation: Mission Pack** der Befehl zur Rückkehr. Die Soldaten sollen einen zurückgebliebenen, mit wertvollen Rohstoffen beladenen Container bergen. Majorin Rachel Rutherford muß also eine Kampagne mit insgesamt 40 Aufträgen bestehen, bevor sie und ihr Trupp wieder nach Hause dürfen. Dabei machen ihnen drei neue Gegnersorten das Leben schwer, die Sie mit ebensovielen zusätzlichen Waffensorten bekämpfen. Alles in allem finden sich 50 Missionen auf der CD, außerdem kommen weitere Netzwerkoptionen hinzu. (mash)

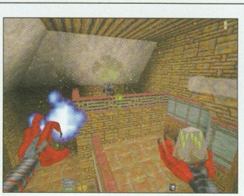


Es geht wieder richtig zur Sache – Mutantenkampf bei Incubation: Die Rückkehr.

INCUBATION: MISSION PACK – FACTS	
► Hersteller:	Blue Byte
► Genre:	Strategie-Zusatz-CD
► Termin:	April '98

NOCH MEHR HEXEN

Zusätzliche Missionen für »Hexen 2«: **Portal of Praevus** bietet Ihnen einen ganz neuen Kontinent. 15 Level wollen bezwungen werden, darunter Eiskavernen und ein Buddhistentempel. Jetzt haben Sie überdies die Wahl zwischen fünf Charakterklassen, denn eine Dämonin steht nun ebenfalls zur Verfügung. Natürlich erhalten Sie neue Waffen und Zaubersprüche. Aber auch die fiesen Monster bekommen Verstärkung in Form von drei Sorten Bestien: Darunter befindet sich eine kleine Kreatur mit wenigen Polygonen, die daher auch in Massen auftreten wird. Ferner winken der Minotaurus-ähnliche Yakman und ein neuer Endgegner – »vielleicht eine Riesenschnecke!« witzelt Hauptdesigner Jon Zuk. Die optischen Verbesserungen dagegen halten sich in Grenzen: Die Umgebung wird nun von Wettereffekten wie Schnee und Regen verschönert. (mash)



Was haben wir für schöne Hände! Die neue Dämonin im Hexen 2 Mission Pack. (Portal of Praevus)

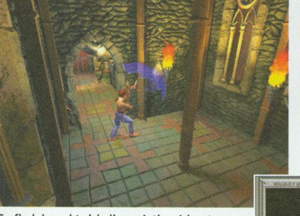
PORTAL OF PRAEVUS – FACTS	
► Hersteller:	Activision
► Genre:	3D-Shooter-Zusatz-CD
► Termin:	1. Quartal '98

Aktuell

Nimm 2 aus Holland

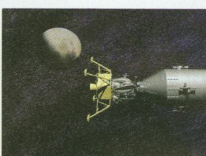
Vom niederländischen Publisher Project Two erwarten wir im Herbst mit **Tunguska** einen »Resident Evil 2«-Konkurrenten. Darin sollen Sie eine Maschine vernichten, die Außerirdische im 11. Jahrhundert auf unseren schönen Planeten bringen. Diese etabliert einen Ritterorden um sich herum, um weitere Anlagen zu produzieren. Eines Tages gelangen so Fremdwesen auf die Erde, die selbige unterjochen wollen. Besonderes Augenmerk legen die Programmierer auf die Optik. Neben 3D-Beschleunigerunterstützung wartet sie mit Transparenzeffekten auf; der Blickwinkel wird außerdem nicht wie bei Genre-Kollegen umgeschaltet, sondern macht einen Kameraschwenk, damit Sie sich besser orientieren können.

TUNGUSKA – FACTS	
► Hersteller:	Project Two
► Genre:	Action-Adventure
► Termin:	Oktober '98

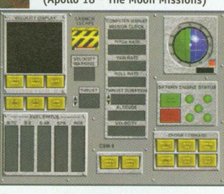


Grafisch braucht sich dieses Action-Adventure nicht hinter seinen Genre-Kollegen zu verstecken. (Tunguska)

An Hardcore-Simulanten wendet sich hingegen **Apollo 18 – The Moon Missions**, bei dem Mondflüge absolviert werden wollen. Sie sitzen dabei an den Kontrollen, müssen die Schubkraft passend dosieren und ein Auge auf Treibstoff, Sauerstoff oder die Wasserreserven haben. Nach der Landung auf dem Erdtrabanten fliegen Sie natürlich wieder zurück, indem Sie mit dem Orbitmodul ankoppeln. Beim Wiedereintritt in die Atmosphäre können auch unangenehmen Dinge passieren wie zum Beispiel eine kleine Verglühung – der richtige Winkel ist also wichtig. (mash)

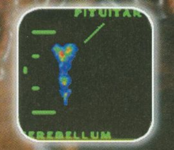


Sequenzen wie diese bekommen Sie eher selten zu sehen. (Apollo 18 – The Moon Missions)



Die meiste Zeit verbringt der Mondreisende vor der Kontrolltafel. (Apollo 18 – The Moon Missions)

APOLLO 18 – FACTS	
► Hersteller:	Project Two
► Genre:	Raumschiff-Simulation
► Termin:	März '98



IDENTIFIKATION: ZERG
PRIMITIVE RASSE
ANIMALISCHE INTELLIGENZ

... ZERBRECHEN







Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels

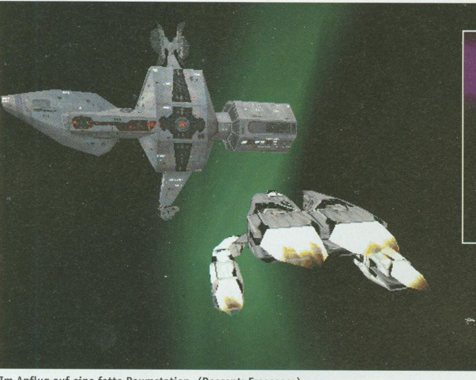




DESCENT ZUM DRITTEN

Parallax Softwares neuestes Produkt **Descent: Free-Space** zielt primär auf die »Wing Commander«- und »TIE Fighter«-Fraktion ab. Die Story spielt wie gewohnt in der fernen Zukunft. Durch die Perfektion der Raumfahrt verstreute sich die Menschheit auf viele verschiedene Planeten. Auf einmal tauchen jedoch Außerirdische auf und zwingen die Menschen, sich mit einer anderen Spezies zu verbünden.

Bis zu zwölf Wingmen kommandieren Sie an Ihrer Seite durch die Weltraumschlachten. Großräumige Raumschiffe und fein detaillierte Planeten säumen den Weltraum. Missionsstruktur und Story können vom Spieler durch seine Handlungen und Entscheidungen beeinflußt werden. **(ps)**



Im Anflug auf eine fette Raumstation. (Descent: Freespace)



Auch größere Kreuzer bevölkern das All. (Descent: Freespace)

DESCENT: FREESPACE – FACTS

▶ Hersteller:	Actionspiel
▶ Genre:	Parallax
▶ Termin:	Mai '98

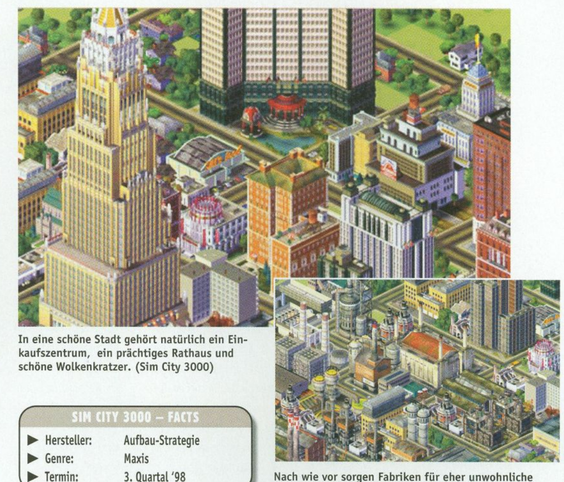
Schaffe, schaffe, Häusle baue

Auf der letztjährigen E3 verschreckte Maxis viele Besucher mit der merkwürdig anzusehenden 3D-Grafik ihres nächsten Titels **Sim City 3000**. Also besannen sich die Designer auf altbewährte Stärken und verpaßten ihrem Spiel eine isometrische Ansicht.

Über neue Optionen zur Verbesserung der Spielbarkeit wollten sich die Programmierer noch nicht auslassen, fest steht lediglich, daß ein Tutorial implementiert wird. So werden Sie behutsam an komplizierte Themen wie das Verlegen von Wasserleitungen, den Bau einer U-Bahn und das richtige Festlegen der Steuern herangeführt.

Im Vergleich zum fast fünf Jahre alten Vorgänger Sim City 2000 gibt es nun dreimal soviele Gebäudetypen. All diese 250 Bauten sollen eigene Animationen bekommen. Wann diese auftreten, hängt wiederum vom Geschehen rundherum ab.

Der Verkehr wird jetzt dem Aufkommen entsprechend dargestellt, die Dichte ist sowohl mit der Anzahl der Autos als auch der Fußgänger verknüpft. Eine gute Nachricht für alle Leute, die schon fleißig Häuschen gebaut haben: Sie können Ihre alten Städte importieren, die neuen sollen allerdings flächenmäßig bis zu viermal so groß sein. Für viel Echtzeit-Management ist also gesorgt. (mash)

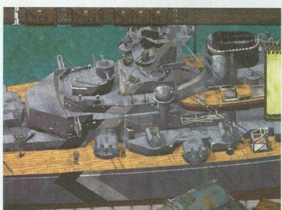


In eine schöne Stadt gehört natürlich ein Einkaufszentrum, ein prächtiges Rathaus und schöne Wolkenkratzer. (Sim City 3000)

Nach wie vor sorgen Fabriken für eher unwohnliche Gegenden. (Sim City 3000)

SIM CITY 3000 – FACTS	
▶ Hersteller:	Aufbau-Strategie
▶ Genre:	Maxis
▶ Termin:	3. Quartal '98

Alles hört auf mein Kommando


Das Schlachtschiff Bismarck steht ebenfalls auf dem Sabotageplan. (Commandos – Behind Enemy Lines)

In den 2.Weltkrieg versetzt Sie das Echtzeit-Strategical **Commandos – Behind Enemy Lines**, das eigentlich ein Taktikspiel ist. Mit ein paar Spezialisten schlagen Sie sich auf Seiten der Alliierten hinter die Front, um dort insgesamt 24 Spezialaufträge zu erledigen. 25 Waffen und Sprengstoffe tragen Ihre Mannen mit sich herum, die auch Fahrzeuge und Boote steuern dürfen. Rund 350 Gebäude- und Fahrzeugtypen zieren die isometrische Ansicht, die noch durch Licht- und Schatteneffekte verschönert wird. In bis zu sechs Minifenstern beobachten Sie das Geschehen. Die KI soll dafür sorgen, daß Ihre Eliteeinheit auch von allein reagiert und Entscheidungen trifft.

(mash)

COMMANDOS – FACTS	
▶ Hersteller:	Eidos Interactive
▶ Genre:	Echtzeit-Strategie
▶ Termin:	2. Quartal '98

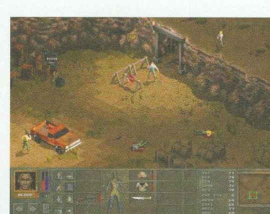
SÖLDNER AN DIE FRONT

Einer der beliebtesten Rundenstrategie-Geheimtips war »Jagged Alliance« und sein Quasi-Nachfolger »Deadly Games« (siehe auch unseren Strategieschwerpunkt in dieser Ausgabe ab Seite 162). Im Frühjahr erscheint nun das offizielle Sequel **Jagged Alliance 2: The Killing Grounds**. Hier müssen Sie den Bananenstaat Arulca von seiner üblen Königin Deidranne befreien. Fast fünfzig Söldner lassen sich anwerben, außerdem dürfen Sie jetzt auch eigene Charakter generieren.

Das Terrain haben die Designer detaillierter gestaltet, so klettern Ihre Mannen auf Gebäude und können derart besseren Feuerschutz gewähren. Die altertümliche Grafik des Vorgängers wurde dank SVGA-Auflösung und 16 Bit Farbtiefe auf aktuellen Stand gebracht.

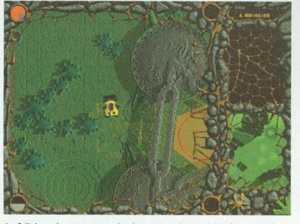
Ein Wermutstropfen findet sich allerdings: Voraussichtlich ist kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

(mash)


Nun kämpfen Sie in einer isometrischen SVGA-Auflösung. (Jagged Alliance 2: The Killing Grounds)

JAGGED ALLIANCE 2	
▶ Hersteller:	Sir-Tech/Virgin
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Mai '98

Flotte Käfer


Auf Erkundungstour mit dem Wundermobil. (Vangers)

Vangers aus dem Hause Interactive Magic will sich nicht so recht in gängige Genres einordnen lassen. Eine der sehnlichst erwarteten neuen Spielideen? Jedenfalls finden sich in einigen Jahrtausenden nur noch mutierte Überlebende, nachdem die Menschheit im Kampf gegen ein Insektenvolk eine ultimative Waffe eingesetzt hat. In diesem Szenario schlüpfen Sie in die Rolle eines Vangers, eine Art Freibeuter.

Ein direktes Spielziel gibt es nicht, dafür können Sie mit allen möglichen Kreaturen oder anderen Vangern Kontakt aufnehmen, Informationen sammeln und beispielsweise Aufträge ausführen. Oder Sie arbeiten für sich selbst und sammeln auf den lebendigen Welten seltene metallene Artefakte. So oder so finden sich neue Ausrüstungsteile für Ihr Wunderfahrzeug, das fliegen, schwimmen und fahren kann.

(mash)

VANGERS – FACTS	
▶ Hersteller:	Interactive Magic
▶ Genre:	Genre-Mix
▶ Termin:	Juni '98

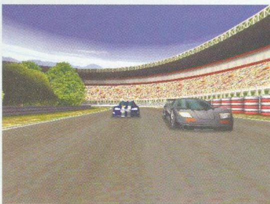
Schönen Tag auch!

Das Programmierteam von Have a N.I.C.E. Day arbeitet an einer Fortsetzung der Rennspiel-Rüpelei. Im Sommer soll Nachfolger **N.I.C.E. 2** mit über 20 Wagen neueren Baujahrs über die Strecken rasen: vom Trabbi über einen Mercedes 600 SL bis hin zum Ferrari F50. Unterschiedliche Wetterbedingungen wie Nebel und Schnee erschweren das Fahren, Rammen und Zielen in Örtlichkeiten wie Arizona, Hawaii und good old Germany. In der Werkstatt finden sich unter anderem neue Waffen wie die Nagelkanone.

Im realistischen Modus machen sich die Fahrzeugeinstellungen bemerkbar, je nach Fahrweise sind die Karosserie-Deformationen sichtbar.

Unter der Motorhaube Ihres PCs sollte dabei eine 3D-Beschleunigerkarte werkeln; unterstützt werden unter anderem Matrox Mystique und 3Dfx/Voodoo.

(mash)


Mit neuen Boliden an den Start: Have a N.I.C.E. Day 2.

N.I.C.E. 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Magic Bytes/Synetic
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Mai '98

Subjektiv gegrantelte Polemik pur; frisch gezapft aus der Tastatur des Chefredakteurs.

LENHARDT LÄSTERT

Meine RechtschreibReform

Kulturelle Glaubenskriege um die Rechtschreibreform gehen an einem Spiele-Fachredakteur weitgehend vorbei. Unsere Jungs werden primär wegen fachlicher Qualifikation und Formulierungsphantasie rekrutiert; ob da jemand alle Kommaregeln runterbeten kann, verkommt zur Nebensache. Das sichert dem Textchef-Berufsstand so manchen Arbeitsplatz und verhilft pensionierten Germanisten zu Erfolgserlebnissen (»In Ausgabe X haben Sie auf Seite Y das Wort Z falsch geschrieben!« – »Wunderbar, setzen!«).

Doch selbst wir Orthographie-Barbaren rätseln darüber, ob wir nun jede Torheit mitmachen sollen, die den Marketing-Abteilungen der Spielefirmen entfleucht. Muß ich bei jeder Erwähnung von »Pandemonium!« oder »Overboard!« immer dieses dusselige Ausrufezeichen dazusetzen, auch wenn mir gar nicht zum Schreien zumute ist?

Um solchen Wildwuchs einzudämmen, gibt es bei PC Player redaktionsinterne Schreibvereinbarungen. Römische Zahlen werden beispielsweise konvertiert; »King's Quest 8« liest sich irgendwie netter als »King's Quest VIII«. Allerdings berserkte unser Hardware-Kneter Thomas Köglmayr zurecht mit Schaum vor dem Mund durch die Redaktion, als aus dem »Pentium II« ein »Pentium 2« wurde. Mit der überzeugenden Begründung »sieht sonst doof aus« beschloß die Redaktion, dem Intel-Prozessor seine Eigenschreibweise zu belassen.



Hohes C: Verwirrende Spielenamen-Schreibweisen torpedieren die Gemüter und provozieren womöglich Grundschullehrer-Warnstreiks.

Der neueste Trend spaltet indes die Belegschaft: Der Großbuchstabe mittendrin. Blizzard schreibt kühn »StarCraft« – übernehmen wir das, oder machen wir »Starcraft« bzw. »Star Craft« daraus? »battle.net« vorne klein, mit ohne Pünktchen, mittig kleingroß? Weitere Spiele mit dieser undudengemäßen Buchstabenbeförderung in der Mitte lungern bereits auf den Release-Kalendern herum. Spellchecker brechen zusammen, Kultusminister treten zurück: Wer soll den kreativen Drang der Namensgeber bremsen? Ich rechne schon fest mit einer Kommission dauertagender EU-Zombies zu diesem Thema. Aber bitte erst, wenn sich die deutschen Bundesländer über die Sache mit der »Sauerstoffflasche« einig geworden sind. Mein letzter Blick ins Impressum sorgte für eine halben Liter kalten Schweiß: Besteht eigentlich jemand auf diese Großbuchstaben in »WEKA Consumer Medien GmbH«?

Groß ist die Erregung

Kolumnisten freuen sich immer, wenn ihre bescheidenen Ergüsse überhaupt gelesen werden. Spieleanbieter CDV studierte meine Ausführungen zu den hauseigenen Spieledelikatessen aufmerksamer als mancher Bischof das letzte Papst-Rundschreiben. Von einigen lästerlichen Aussagen zu »Wet Attack« zeigt sich CDV aber mäßig begeistert. Neben anderen Liebesentzug-Aktionen bekam unser Verlag noch eine kostenlose Belehrung ab: Wet Attack sei kein »Softporno-Spiel«, wie vom Lenhardt leichtfertig gelästert, sondern ein »Erotik-Spiel«.

Aufrichtig dankbar nehme ich diese Korrektur von kompetenter Stelle entgegen und bitte meine unglaubliche Falschinformation zu entschuldigen. Durch diesen enormen Unterschied wird Wet Attack natürlich um mehrere Niveauklassen nach oben befördert. Wenn Sie also noch ein originelles Mitbringsel für Muttis Siebzigsten oder den Empfang beim Bundespräsidenten suchen, liegen sie mit diesem Kleinkunstwerk sicher richtig. Um Ausgleich bemüht lassen wir CDV in unserer Kolumne »Szene-Geflüster« selber zu Wort kommen. **(hl)**

◀ Telepathin Lyta Alexander im Kampf gegen die Schattenschiffe.

BABYLONIER IM ALL

Mit **The Official Guide to J. Michael Stracynski's Babylon 5** legt Sierra für rund 100 Mark einen CD-Führer zur erfolgreichen Science-Fiction-TV-Serie vor. In Bildern, Text und Videoschnipseln werden Ihnen die unterschiedlichsten Handfeuerwaffen erklärt und die Hauptpersonen beleuchtet. So finden Sie etwa Informationen zu Captain Sheridan und Botschafter Mollari, genauso wie zu Sicherheitschef Garibaldi oder Attaché Lennier. Hobby-Ingenieure sehen sich die Blaupausen der Babylon 5 an, die wichtigsten Orte der Station wie das MedLab oder die Quartiere dürfen Sie auch direkt besuchen. Mit passend martialischen Filmsequenzen werden Ihnen die Schiffe, die das All bevölkern, vorgestellt. Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wieviel Mann Besatzung auf einem Minbari-Schlachtkreuzer stationiert sind oder mit welchen Waffen die »White Star« ausgerüstet ist, liegen Sie hier richtig. Leider fehlen jegliche Daten zu den Schattenschiffen, auch wenn nur wenig über sie bekannt ist. Dafür werden alle Kulturen und Völker beleuchtet, so zum Beispiel von welchem Planeten sie stammen. Außerdem liegen sämtliche Sirenengeräusche vor, was allerdings wohl nur echte Fans interessieren dürfte. **(mash)**



Auch die größten Kreuzer der Erd-Allianz, die der Omega-Klasse, passen noch auf die CD.

Per Luftpost



Alle Rätsel auf den verschiedenen Postkarten folgen einer eigenen (Un-)Logik, die neben einem Quentchen Phantasie einen dicken Batzen Probierfreudigkeit verlangt.

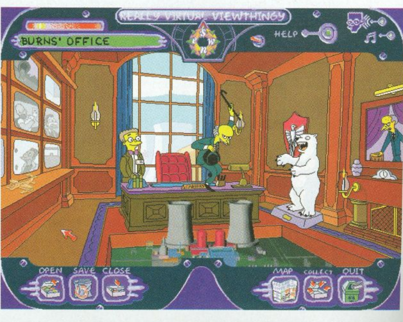
Nick Bantock schuf mit den drei »Griffin und Sabine«-Büchern kleine Kunstwerke. Der Briefwechsel des Londoner Künstlers Griffin und der geheimnisvollen Sabine aus der Südsee wird jetzt auch auf der CD **Ceremony of Innocence** (Funware, circa 100 Mark) lebendig.

Die Präsentation ist in Bild und Ton ein Gedicht: Kein Wunder, denn hinter der CD steckt Real World, das Label, unter dem schon Peter Gabriels »EVE« erschienen ist. Allerdings werden die Briefe und Postkarten nicht einfach nur vorgelesen: Bevor Sie in der deutschen Fassung die Stimmen von Katja Riemann, Ben Becker, Ben Kingsley und Otto Sander zu hören bekommen, müssen Sie kleine Rätsel lösen. Auf Postkarten oder Briefumschlägen tummeln sich allerlei seltsame Tierchen, welche mit gezielten Mausklicken zu diversen Aktivitäten angehalten werden muß. So treiben Sie etwa verschrobene Fisch-Mensch-Hybriden über die Mattscheibe, füttern Getier der Sparte »Naive Kunst« mit Tuschefliegen oder ärgern herumkrabbelnde Kinder mit rollenden Großvateraugen. Bei jeder neuen Postkarte müssen Sie herausfinden, welche Elemente überhaupt benutzbar sind, um dann darüber zu grübeln, was Sie mit selbigen anstellen sollten. Letzteres ist gerade im späteren Spiel keine ganz einfache Angelegenheit – sonst könnten Sie ja auch das Buch lesen. **(vs/ra)**

DO THE BARTMAN!

Ein weißer Fleck auf der Merchandising-Karte schließt sich: **Virtual Springfield** heißt die digitale Stadtrundfahrt durch den Simpsons-Heimatort. Die anarchistische White-Trash-Familie lockt nicht nur in den USA Woche für Woche eine große Schar von Anhängern vor die Mattscheiben. Auch in deutschen Landen haben Homer, Marge, Bart, Lisa und Maggie Simpson einen eingeschworen Fankreis. An den richtet sich auch die CD, denn schlichte Grafik und sehr geringe Interaktivität mit der Umgebung wirken auf alle anderen PC-Besitzer eher abschreckend.

Hartgesottene Verehrer der gelben Helden erfreuen sich der altbekannten Handlungsorte wie der Spielhalle, dem Domizil der Flanders oder Mr. Burns Kernkraftwerk. Kleine Spielchen wie ein 3D-Shooter namens »APOOM« sorgen für Abwechslung, ein Hauch von Langzeitmotivation weht durch ein rudimentäres Mini-Adventure durch die Straßen: 75 Sammelkarten müssen eingesammelt werden. Für rund 100 Mark bekommen Sie die im englischen Original belassene Version, doch Hersteller Fox Interactive dachte immerhin an ein deutsches Handbuch. **(ra)**



Kernkraftwerkchef Mr. Burns legt auf dem Schreibtisch ein flottes Tänzchen hin.



Wechselnde Gastkommentatoren aus der Spieleindustrie äußern sich zu aktuellen Themen. Diesmal widmet sich Claudia Rieflin von CDV der Negativpresse, die ihre Erotikspiele stellenweise ernten. »Wet« und frauenfeindlich? Ein absurder Gedanke ...

Erotik – das scheint das neue Unwort zu sein, zumindest wenn es nach einigen Spiele-Redakteuren ginge. Körper in die Luft sprengen, aufschlitzen und niedermetzeln, alles kein Problem. Aber ein gezeichneter, nackter Busen, selbst wenn er USK-16-und BPjS-geprüft ist, ... oh, Gott, welch Frevel.

»Wet – The Sexy Empire« wurde innerhalb eines dreiviertel Jahres über 100000 mal verkauft. Auch in den Benelux-Ländern belegt Wet Platz 5 der Verkaufscharts. Sind das alles voyeuristische, verklemmte Kleingeister? Nein, denn wenn die Redakteurinnen vom Kultursender Arte voll auf Lula abfahren und darüber in einem dreieinhalbstündigen Themenabend augenzwingernd berichten, kann ja was mit der Diskriminierung der Frau nicht stimmen. Die findet nämlich tagtäglich am Arbeitsplatz oder in der Familie statt.

> *Betroffenheitsschwangere Redakteure erklären eine Satire wie Wet plötzlich zum Dreh- und Angelpunkt der Frauenfrage.*

Diesen Umstand scheinen die betroffenheitsschwangeren Redakteure jedoch noch nicht realisiert zu haben. Die erklären eine Satire wie Wet plötzlich zum Dreh- und Angelpunkt der Frauenfrage – nicht von den Frauen wohlgemerkt, sondern von selbsternannten schreibenden Sittenpolizisten.



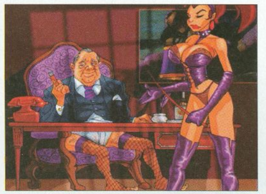
Claudia Rieflin ist PR- und Produkt-Managerin bei CDV.

Ansonsten gilt doch auch: Der Adventure-Fan schreibt über das, was ihn begeistert – Rätsel eben. Der 3D-Shooter-Experte kümmert sich um das nächste Ballerspiel. Niemand käme auf die Idee, einem Adventure-Fanatiker eine reine Flugsimulation aufs Auge zu drücken. Warum wird dann ein erotisches Game von Redakteuren getestet, die sich wohl schon angewidert bei der Müller-Milch-Reklame abwenden. Und erst die Duschdas-Werbung, eine ganz und gar nackte Frau, die sich einseift – oh, Graus!

Wet Attack wird im Herbst '98 erscheinen. Doch schon jetzt steht für die PC-Player-Redaktion fest, daß es ein »depperter Schmuddel-Clone« wird. Interessant, da der betreffende Redakteur gerade mal fünf erste Grafiken zu Gesicht bekam. Was für eine Phantasie, beneidenswert!



(Claudia Rieflin/ md)



Wet – The Sexy Empire: Vorsicht, Satire!



Nachspiel: Ultima-Collection

AVATAR KOMPLETT

Seit fast zwei Jahrzehnten gehört die Ultima-Serie zu den beständigsten und komplexesten Fantasy-Erlebnissen. Endlich gibt es Richard Garriots gesammelte Werke in einem sprichwörtlich phantastischen Programmpaket.

Die ersten drei Ultimas verbindet neben ihrer nostalgischen Grafik ein noch wenig komplexes Spieldesign.

Ultima (1980)

Das erste Ultima basiert auf Lord Britishs Erstlingswerk »Akalabeth« (als Bonus-Programm ebenfalls in der Ultima-Collection enthalten). In diesem schlug ein Bösewicht namens Mondain Rabatz, der sich nun abermals als echte Landplage herausstellt. An der Seite des fiesen Schwarzmagiers kämpfen die üblichen finsteren Heerscharen (und nebenbei die Basis-Routinen, welche schon in Akalabeth die nostalgische CGA/EGA-Spielumgebung erschufen). Sein ärgster Widersacher ist ein von Ihnen gesteuerter Held in XT-adäquatem Strichmännchen-Look. Mehr als Rätsel und Kommunikation mit NPCs steht bei »Ultima 1« diabloartiges Metzel- und Sammelgehabe im Vordergrund. Weiterhin zeichnet es sich durch die berühmt-berüchtigte Vogelperspektive, komplizierte Tastaturbefehle und eine quäkende PC-Speaker-Geräuschkulisse aus. Außerdem stellt es wie die nächsten beiden Nachfolger Dungeons in dreidimensionaler Strichgrafik dar.

Grafisch nur unwesentlich verbessert, verfügt schon Ultima 5 über interessantes Rätselpotential.

The Revenge of the Enchantress (1982)

Obwohl der weise und kluge Lord British Sosaria vereint, findet er zu seinem Schrecken heraus, daß der üble Mondain nicht ohne eine unschönes Erbe in die Ewigkeit entschlich. Zurück ließ er nämlich einen Azubi: die Hexenmeisterin Minax. Da diese ob der unhöflichen Entsorgung ihres heißgeliebten Meisters durch Heldenhand ungemein verstimmt ist, hetzt sie allerlei Geschmeiß in den Kampf gegen die Menschheit.

Am Spielprinzip ändert sich im Gegensatz zum Vorgänger also wenig. Begrenzte Reisen durch Zeit und Raum geben dem noch immer pixeligen Fantasygemetzel jedoch einen dezenten Science-Fiction-Touch.

Exodus (1983)

Glaubte Lord British das Magierduo Mondain und Minax endgültig hinter sich gelassen zu haben, belehrt ihn nun der Lauf der Dinge eines besseren. Als Ergebnis einer unheiligen Vereinigung der beiden Hexenmeister wütet seit neustem eine Wesenheit namens Exodus in Sosaria. Wer der Kreatur des Bösens einen blutigen Strich durch die Weltuntergangsrechnung macht, ist offensichtlich. Dabei stehen Ihnen in dem dritten Abenteuer der Ultima-Reihe erstmals drei tapfere Gefährten zur Seite. Schöpfer Richard Garriot hierzu: »Exodus war der erste Teil, in dem ich die Fähigkeiten besaß, meine Vorstellungen umzusetzen. In den vorherigen Spielen lag noch die Herausforderung darin, diese Fähigkeiten zu erlernen.«

Quest of the Avatar (1985)

In Ultima 4 steht nicht der typische Kampf gegen einen übermächtigen Superschurken im Vordergrund. Vielmehr reisen Sie als Avatar durch die Lande, um die frohe Botschaft zu verkünden, die Herzen vom Bösen zu befreien und die acht »Virtues« (Verhaltenskodizes wie etwa Bescheidenheit, Gerechtigkeit oder Tapferkeit) zu verbreiten. »Quest of the Avatar« kommt damit die Bedeutung eines (zugegebenermaßen bescheidenen) sozialen Experiments zu: Welche Parameter veranlassen »gutes« Verhalten in den Menschen, welche verhindern es? Ein Ansatz, den man noch heute, wenn auch weit ausgeprägter, in Ultima Online findet.

Warriors of Destiny (1988)

Während im vierten Ultima schon Details zukünftiger Entwicklungen abzusehen waren (Lord Britishs Reich Britannia weist beispielsweise die Geographie folgender Teile auf, die Hintergrundgeschichte ist intelligenter), darf man »Warriors of Destiny« schon zur neuen Garde der Saga zählen. Zwar haftet der Grafik noch immer die triste Eintönigkeit alter Computersysteme an, dafür erreichen Detailreichtum und Komplexität der simulierten Welt Ausmaße, die Ultima 5 heute noch spielenswert macht.

The false Prophet (1990)

Das neue Zeitalter ist endgültig eingeläutet: VGA-Grafik und Mausunterstützung, weiterreichendes Magiesystem, Party- und Solomode, einheitliche Landschaftsdarstellung (zwischen Städten und deren Umgebung wird nicht mehr umgeblendet), dazu eine grafische Benutzeroberfläche. Technisch treibt »The false Prophet« die Ultima-Reihe weit voran. Aber auch die eigentliche Handlung zeichnet sich durch intellektuelle Tiefe aus, die den meisten Konkurrenzprodukten

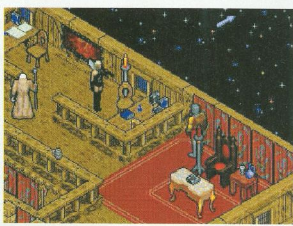


Mit Ultima 6 beginnt eine neue Epoche: 256-Farben und Maus-Support.

abgeht. Kämpfen Sie als Avatar zuerst gegen die scheinbar bösartigen Gargoyles, finden Sie später heraus, daß die roten Wasserspeier gar nicht so übel sind, wie gemeinhin angenommen. Letztendlich entwickelt sich die Erschaffung eines Kompromisses zwischen Gargoyles und Menschen zum Spielziel.



Der Detailreichtum des siebten Teils erinnert schon entfernt an Ultima Online.



Pagan, der achte Ultima-Teil, gilt gemeinhin als Rückschritt in Sachen Komplexität. An die Stelle von Kommunikation und Rätseln treten Jump-and-run-Sequenzen.

The black Gate (1992)

Wie alle aktuelleren Ultima-Titel verfügt auch der siebte Teil über eine sehr gut durchdachte Hintergrundgeschichte. Zwar steht dem Avatar als zentraler Gegner der sogenannte Guardian gegenüber, doch täuschen die packenden Subplots (welche Krimi- beziehungsweise Thriller-Charakter besitzen) über das einfache Protagonist/Antagonist-Schema hinweg. Weiterhin ist »The black Gate« (und die dazugehörigen Add-ons) die bis dato am realistischsten wirkende Simulation einer Fantasywelt. Für den eigentlichen Spielverlauf unwesentliche Gegenstände gibt es nicht nur in Hülle und Fülle, Sie können sie auch wirklichkeitsgetreu benutzen. Somit darf sich der Avatar beispielsweise als Bäcker verdingen, in dem er aus selbstgemahlenem Weizen Brote und Kuchen backt. Wegen eben dieser Komplexität bezeichnet Richard Garriot Ultima 7 als seinen Liebling der Saga.

Pagan (1994)

Sehr zum Unmut der Fangemeinde reduziert »Pagan« die Rätsellastigkeit der Vorgänger auf ein Niveau, das nur unwesentlich über dem der ersten Teile liegt. Hinzu kommen dafür Jump-and-run-Sequenzen, welche technisch gut gemacht sind, in einem Rollenspiel jedoch deplaziert wirken. Pagan könnte man aus heutiger Sicht als komplexen »Diablo«-Großvater bezeichnen.

Fazit

Der runde Silberschmuck aus Origins Kunstschmiede ist ein wahres Kleinod. Neben den acht »Ultima«-Teilen wird er durch die beiden Add-ons »Silver Seed« und »Forge of Virtue«, einer umfangreichen Sammlung an Komplettlösungen und interessanten Informationen über »Ultima 9: Ascension« verziert.

Einziges Manko des ultimativen Rollenspielpacks: Während damals erschöpfte 386/486 schnauften und stöhnten, um winzige Pixel-Recken auf den Bildschirm zu zaubern, müssen Sie heute für einen reibungslosen Spielverlauf schon auf einem »kleinen« Pentium/166 die Leistung drosseln. Schade, daß die Handbücher nur in digitaler Form auf der CD vorliegen. (vs)

ULTIMA COLLECTION – FACTS	
Hersteller:	Origin
Sprache:	Englisch
Circa-Preis:	90 Mark
Hardware, minimum:	486/33 Mhz
Anleitung:	Befriedigend
Masse:	Sehr gut
Klasse:	Sehr gut

GEWONNEN!

Wettbewerb-Auflösungen auf einen Blick

Je eine englische Originalfassung von »Starfleet Academy«, aus dem Booklet der PC Player 12/97 gehen an:
Marianne Baldow, Storkow
Sascha Bartels, Tespe/Avendort
Tobias Eder, A- Linz
Michael Gebhardt, Erlangen
Yvonne Haller, Guntelfingen
Christian Ludwig, Velbert
Anja Slominski, Fichtenberg
Corinna Vieth, Wolfsburg
Thomas Walther, Grimmitschau
Silke Zuschlag, Bad Vibel

Ein Puzzlespiel von Ravensburger, siehe Test »Moving Puzzle« in Ausgabe 12/97, haben gewonnen:
Natalie Bueno Sànchez, Heinfeld
Markus Fasel, Bochum
Sascha Frank, Aschbach
Heike Höllwarth, Hanau-Steinheim
André Junghanns, Weyhe
Sascha Kurz, Brechen
Christoph Maier, Laupheim
Susan Muschko, Greiz
Guido Sandmeier, Saarbrücken
Carmen Seibel, Maintal-Wachenbuchen
Roland Sporer, Hohenpeissenberg
Ulrike Stahl, Arnsberg
Brigitte Walter, Regensburg
Martin Wolf, Braunschweig
Bernd Xarder, Cleebronn

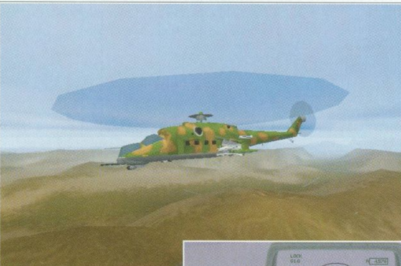
Die Basketball-Sammelstücke aus dem Wettbewerb »NBA Hangtime«, 12/97, liegen inzwischen bei:
Carsten Böhme; Freiberg
(Big-Head-Figur)
Ulrich Brandenburg; Berlin
(Big-Head-Figur)
Falk Gebauer; Dresden
(Dennis-Rodman-Figur)
Werner Gehl; Norderstedt
(Sammelkartendeck)
Jan Philipp Hüll; Pinneberg
(handsign. Basketball)
Nóel Köhler; Siegburg (Big-Head-Figur)
Sebastian Schmidt; Remscheid
(Big-Head-Figur)
Marc Wegener; Bochum (Figurenset)

Folgende Lautsprecher aus dem Vergleichstest in der 12/97 fanden ein neues Zuhause:
Patrik Bauer, CH-9403 Galdbach
(YST M20 DSP, Yamaha)
Margot Bemelmans, B-Raeren
(Datalux Aerospace, InterAct)
Torsten Bliesener, Hannover
(SRS PV 71, Sony)
Dennis Fröhlein, Leverkusen
(Soundlink SV 845 SL, InterAct)
Sabine Greif, Gaggenau
(Soundlink SV 860 SL, InterAct)
Wolfgang Kennert, Berlin
(LCS 2408, Labtec)
B. Lauer, München
(Soundworks 300, Creative Labs)
Markus Reska, Bergkamen
(MA8. Roland)
Achim Richter, Taufkirchen
(Speaker Master, Terratec)
Stefan Weber, VS-Tannheim
(YST MS 25, Yamaha)
Jens Westermann, Soltau
(LCS 2420, Labtec)

Im GTA-Wettbewerb fuhren diese drei Leser die schnellsten Zeiten und werden zum Match nach München eingeladen:
Manuel Greiner, Münster
Sebastian Neumeyer, Neumarkt
Christoph Göldner, Berlin

Das 5-Jahre-Jubliäumsquiz in der 1/98 förderte folgende Gewinner zutage:
Sascha Ceylan; Hildesheim
(17-Zoll-Monitor, liyama)
Michael Domberan; Wuppertal
(Soundworks 300, Creative Labs)
Ines Pöppl; Regenstauf
(Turbo-Modem, Creatix)
Florian Empansi, Aachen
(Soundblaster AWE 64 Value, Creative Labs)
Derya Simsekol; München
(Bose Acoustimas, Bose)
Sabine Meilenberg, Berlin
(Graphics Blaster Exxtreme, Creative Labs)
Ingo Wiesler; Ladenburg (London-Tour, First Business Travel München)

AN VORDERSTER FRONT



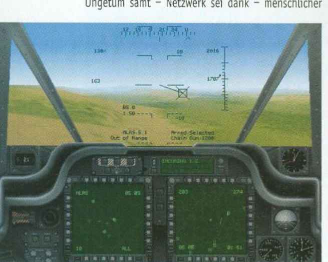
Sieht nun endlich zeitgemäß aus: Der Hind mit 3Dfx-Unterstützung.

Zwei hochkarätige Heli-Simulationen, das beste F-16-Spiel des Jahres 1997 und neue Missionen für den »Fighting Falcon«: Diese Sammlung von Digital Integration ist ein Fest für Flug-Fans.

Apache Longbow

Der älteste in »Front Line Fighters« enthaltene Titel beschäftigt sich mit dem »Apache«-Helikopter. Das Programm überzeugte damals durch die vielen Details: Überall wird gekämpft, Funksprüche vieler Einheiten erzeugen Atmosphäre. Als Zugabe ist der für Digital Integration typische Missionsplaner mit dabei.

Allein die Optik entsprach schon 1995 nicht mehr dem damaligen Niveau – untexturierte Polygone machen eben wenig her. Aber da gibt es nun Abhilfe, denn die drei Kampagnen präsentieren sich per 3Dfx-Unterstützung mit gefilterten Texturen und Transparenzeffekten. Das Programm läßt sich übrigens mit »Hind« linken, wodurch Sie gegen das sowjetische fliegende Ungetüm samt – Netzwerk sei dank – menschlicher Besatzung antreten können. Alles in allem ist Apache Longbow auch heutzutage noch eine empfehlenswerte Hubschraubersimulation.



Am unspektakulärsten fallen die Veränderungen bei Apache Longbow aus, das auch die älteste Grafikengine benutzt.

Hind

Das Helikopter-Highlight der Schachtel ist ohne Zweifel diese Umsetzung des schweren russischen Sturmhubschraubers. Alle positiven Aspekte des Vorgängers Apache Longbow wurden beibehalten, zusätzlich stehen Bombenangriffe auf dem Dienstplan, zu denen der AH-64 ja nicht fähig ist. Außerdem müssen Sie in einigen Aufträgen Soldaten absetzen und wieder aufsammeln, was dem Detailreichtum noch eine weitere Note verleiht. Dazu läßt sich das Flugmodell feiner auf die eigenen Fähigkeiten abstimmen.

Auch hier haben Besitzer einer 3Dfx/Voodoo-Beschleunigerkarte die Nase vorn, denn die Optik ist einfach um Klassen besser geworden. An das Kaliber eines »Longbow 2« reicht sie zwar nicht heran, aber hübsch anzusehen ist die Grafik dennoch. Schöne Multiplayer-Schlachten Hind gegen Apache sind im gemeinsamen Korea-Szenario möglich.

Auch die F-16 Fighting Falcon erfreut sich jetzt gefilterter Bodentexturen und Transparenzeffekte.

F-16 Fighting Falcon

Letztes und jüngstes Mitglied der »Virtual Battlefield«-Serie ist diese Versoftung des F-16-Kampfjets, die ebenfalls drei Kampagnen umfaßt. Viele abwechslungsreiche und interessante Aufträge warten darauf, von Ihnen absolviert zu werden. Durch das viel größere Einsatzgebiet mußte zwangsläufig der Detailgrad leiden, Artilleriestellungen und herumstreunende Panzerzüge suchen Sie also vergebens. Trotzdem haben Simulationsfreunde ihren Spaß an den Feldzügen sowie Einzelmissionen, denn der richtige Umgang der Radarmodi und Waffensysteme will gelernt sein. Bis zu 16 gesellige Netzwerkpiloten dürfen in Teams oder jeder gegen jeden kämpfen.

Neue Missionen und eine nicht-lineare Kampagne erwarten Sie in »The Afghanistan Campaign«, einem Add-On, das gleich dem Hauptprogramm beiliegt. Leider ist diese Zusatz-CD nicht einzeln erhältlich. Auch hier wird die Darstellung durch eine 3Dfx-Karte stark verbessert, wenngleich das Original schon über hübsche Texturen verfügte.

Fazit

Mit den – jenseits von Origins Longbow-Serie – besten momentan erhältlichen Hubschrauber-Simulationen und dem hochkarätigen F-16 Fighting Falcon nebst neuer Aufträge hat Digital Integration ein feines Paket geschnürt. Falls Sie diese Produkte nicht schon besitzen, können Sie unbesorgt zugreifen – nicht zuletzt wegen der ausführlichen deutschen Anleitungen.

(mash)

FRONT LINE FIGHTERS – FACTS

Hersteller:	Digital Integration
Sprache:	Anleitung deutsch; Software englisch
Circa-Preis:	80 Mark
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Anleitung:	Sehr gut
Masse:	Gut
Klasse:	Sehr gut

Wettbewerb: April, April!

Unglaubliche Geschichten

Achtung, drei Aprilscherz-Anwärter im Anflug! Wer souverän Dichtung und Wirklichkeit unterscheiden kann, gewinnt vielleicht ein schickes Pentium-II-System von Comtech.

Leichtgläubige Naturen wagen es kaum noch, April-Ausgaben von irgendwelchen Zeitschriften zu kaufen. Zum Scherzen aufgelegte Redakteure fühlen sich ihren Lesern gegenüber verpflichtet, irgendwo eine plausibel klingende, aber rundum erfundene Story ins Blatt zu schmuggeln.

Die Computerblätter-Szene hat schon so manchen kapitalen Aprilscherz erlebt. Wir denken beispielsweise mit Hochachtung an eine Anleitung im »64'er-Magazin« zurück, die sich dem Ostereier-Bemalen per Nadeldrucker widmete. In der von Grund auf irren Welt der Computerspiele ist es gar nicht leicht, Realsatire von echtem Spott zu trennen. Wir greifen deshalb mit Freuden eine Idee auf, die bereits vor fünf Jahren in PC Player eingeführt wurde: das April-Erkennungs-Gewinnspiel der Kategorie »Wer 3x lügt«. Hier tischen wir Ihnen nachfolgend sechs ziemlich unglaublich klingende Geschichten auf. Drei davon sind schnöde Aprilscherze, die drei anderen allerdings nackte Wahrheit.

Kreuzen Sie auf der dieser Ausgabe beigefügten Postkarte an, welche Texte Sie für bare Münze halten und welche Sie als Aprilscherze outen wollen. Unter allen erfolgreichen April-Detektiven verlosen wir – kein Scherz! – einige attraktive Preise. Die folgenden schönen Dinge harren der glücklichen Gewinner. **(hl)**

1. Preis

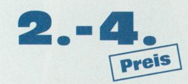
Ein Pentium II von Comtech

Comtech treibt es bunt: Die PCs der Color-Line-Reihe sind in sechs schicken Towergehäuse-Farben lieferbar – vom grellen Gelb bis zum schlichten Schwarz. Im Tower klopft reichlich Power: Ein mit 233 MHz köchelnder Pentium-II-Prozessor sorgt dafür, daß die lieben Spiele nicht zum Erliegen kommen. Auch sonst ist das System im Wert von etwa 2000 Mark solide ausgestattet. Mit 32 MByte RAM, AGP-Schnittstelle und 24-fach-CD-Laufwerk stecken vernünftige Innereien unter der bunten Blende. Der Gewinner unseres Wettbewerbs bekommt das gute Stück in der Farbe seiner Wahl geliefert.

Spiel' mich: Color-Line-PC von Comtech.

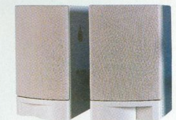
Teilnahmebedingungen

1) Der Karton-Beihefter dieser PC-Player-Ausgabe enthält eine spezielle Postkarte für diesen Wettbewerb (siehe Seite 119). Kreuzen Sie für jede der sechs Meldungen an, ob sie »wahr« ist oder ein »Aprilscherz«.
2) Tragen Sie Ihren Absender ein, kleben Sie ein Briefmärkchen drauf und werfen Sie spätestens am 1. April 1998 (Einsendeschluß) die Karte ein. Wir freuen uns zudem sehr, wenn Sie die Mini-Leserumfrage auf der Kartenrückseite beantworten würden.
3) Die Preise werden unter allen Einsendern verlost, die unsere drei April-Falschmeldungen korrekt entlarvt und die drei »echten« Stories erkannt haben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Subwoofer-Systeme LCS 2420 von Labtec

Es ist kurz vor 22 Uhr und Sie wollen die Nachbarn noch mal spüren lassen, wie gut sich eine Explosion in »Wing Commander Prophecy« anhört? Mit dem Subwoofer-System LCS 2420 donnert Ihr PC Schallwellen in die Landschaft, daß der Verputz rieselt. Labtec stiftete drei Exemplare mit tiefergelegtem Baß für unsere April-Verlosung.



Fühl' mich: Labtec-Subwoofer.

5.-15. Preis

Mauspads von PC Player

Mit diesen Trostpreisen machen Sie nicht nur Ihrer Maus eine Freude, sondern haben auch ein echtes Sammlerstück auf Lager. Die »PC Player 1998«-Mauspads sind mit Karikaturen unserer Redaktionsmitglieder bestückt, die Werner »tiki« Küstenmacher zeichnete. Die Pads gibt es nirgends zu kaufen. Elf Exemplare dieser Player-Promo-Rarität rücken wir im Rahmen des April-Preisrätsels heraus. **(hl)**



Reib' mich: Player-Mauspads.

Duschen
mit Lara Croft



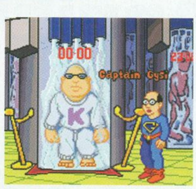
Fankult-Auswuchs: Mit dem Lara-Gel in die Duschkabine.

Kalte Dusche oder zu heiß gebadet? Angesichts des folgenden Angebot eines Software-Versandhändlers ließen sich viele »Tomb Raider 2«-Fans gerne einseifen. Wer das heißbegehrte Action-Adventure mit der voluminösen Cyberheldin Lara Croft bestellte, dem wurde neben der Software eine glitschige Rarität versprochen: Eine Buddel des streng limitierten Lara-Croft-Duschgels. Wer die Deodorant-Reihe der Hoppel-Bretzeln von den Spice Girls nicht mehr riechen kann, findet vielleicht Laras Aromen dufte. Um die Werbeaussage »Duschen mit Lara Croft« umzusetzen, war dann doch etwas Phantasie notwendig. So manches Beziehungsumfeld staunte jedenfalls nicht schlecht: Noch nie hat man Lara-Fans so sauber erlebt.



Gab es wirklich einen Software-Versandhändler, der Tomb Raider 2 im Verbund mit dem »Lara-Croft-Duschgel« anbot?

Captain Gysi
rettet Bonn



Guybrush? Nie gehört! Gregor Gysi ist der neue Szeneheld im Adventure-Genre.

Die Besatzung von Raumschiff Bonn ist betrübt: Im Mandatsnebel navigiert es sich besonders zäh. Kein Wunder, daß Commander Kohl das im Wege stehende Schwarze Loch lieber aussitzen will. Kurzerhand versetzt er sich und seine getreue Crew in einen Kältetiefschlaf. Nur Captain Gysi entgeht mit der Kraft seiner dicken roten Wollsocken dem Frostschlummer. Der Fraktionsvorsitzende der PDS wurde von seiner Partei kurzerhand zum Adventure-Helden gemacht. In »Captain Gysi und das Raumschiff Bonn« schlüpft er in einen Superman-kompatiblen Pyjama und sucht eine Master Keycard, um das gestrandete Schiff wieder flott zu machen. Ein Helferlein namens Kinkelstein hütet das Inventar, in dem der Capitano gefundene Gegenstände verstaut.



Gibt es das Polit-Adventure »Captain Gysi und das Raumschiff Bonn« wirklich?

Age of Annihilation

Die Zukunft des Computerspiels liegt für viele Propheten im Internet. Kein Wunder, daß sich die Programmierer immer wieder neue Tricks einfallen lassen, um die Lebensdauer ihrer Werke im Online-Betrieb zu verlängern. Cavedog hat nach dem kostenlosen Einheiten-Download eine weitere Delikatesse für Besitzer des Echtzeit-Strategiespiels »Total Annihilation« auf Lager. Mit Hilfe neuer Zusatz-CDs klinken sich TA-Spieler in Online- und Netzwerk-Partien anderer Strategiespiele ein – und umgekehrt. Mit »Vol. I: Age of Annihilation« wird Kompatibilität zu Microsofts »Age of Empires« hergestellt. Total-Annihilation-Fans können mit ihren futuristischen Waffen die antiken Siedlungen abfackeln. Im Gegenzug trampeln Kriegselefanten auf den Maps von TA herum. Unser Strategieexperte Manfred Duy ist begeistert: Angeblich befindet sich ein weiteres Programm bereits in der Beta-Phase, mit dem der Link zu StarCraft im BattleNet gelingt.



Völkerverständigung: Einheiten aus Age of Empires nehmen einen Total-Annihilation-Stützpunkt auseinander.



Plant GT Interactive eine Zusatz-CD, mit der sich Total Annihilation und Age of Empires für Multi-Player-Schlachten verbinden lassen?

Can you feel it?



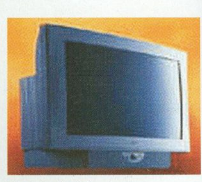
Ein unscheinbares Mäuschen, in dessen Inneren enormes Widerstandspotential schlummert.

Tag für Tag schieben Sie leere und volle Dateiordner über den Windows-Desktop, aber das Mausrollgefühl ist stets das gleiche. »Ziemlich unrealistisch«, dachte sich ein amerikanisches Unternehmen und baute flugs die »Feel it«-Maus. Ähnlich der Force-Feedback-Technologie bei Joysticks brummt ein Motörchen im Inneren des Eingabegeräts. Das sorgt dafür, daß die Maus bei Bedarf sanften Widerstand leistet: Um besagten vollen Dateiordner zu verschieben, ist ergo mehr Mausmuskelkraft notwendig. Hat man den Datenmüll im Papierkorb entleert, rollt sich der Folder gleich viel leichter. Die muckende Maus läßt es Ihre Hand außerdem spüren, wenn Sie über einen Fensterrand rollen.



Gibt es die »Feel it«-Maus mit eingebautem Motor, der bei bestimmten Aktionen die Rollbarkeit beeinflußt?

Die EU normt enorm



Ein erster Prototyp der 16:9-Monitore.

Der europäische Norm- und Einheitswahn findet im Euro bei weitem nicht sein dickes Ende. Eine Brüsseler EU-Kommission beschloß neue Bildflächenkriterien für PC-Monitore, die zum Jahre 2002 gelten sollen. Ab diesem Termin dürfen die herkömmlichen Modelle nicht mehr innerhalb der Europäischen Union verkauft werden. Vielmehr schreibt der Erlaß die zwingende Übernahme der 16:9-Proportionen vor. Dieses »Querformat« kennt man bereits von einigen modernen Fernsehern. Neben dem Streben nach einer paneuropäischen Angleichung der Arbeitsplatz-Ergonomie sollen durch diese Maßnahme Stellen in der siechenden Elektronikindustrie geschaffen werden. Ihre alte Software müssen Sie aber nicht einmotten: Die 16:9-Monitore verfügen serienmäßig über einen Auto-Switch, der herkömmliche Spiele auf den Breitwand-Look anpaßt.

Verlangt eine EU-Norm, daß ab dem Jahr 2002 alle PC-Monitore im 16:9-Format gebaut werden?

5 Frage

Microsofts saubere Spielwelt



Microsoft erleichtert DirectX-Spieleentwicklern das Wegfiltern jugendgefährdender grafischer Effekte.

Kuschelbremse für Dauermetzler: Um einer drohenden Indizierung deftiger Actionspiele zu entgehen, programmieren immer mehr Firmen entschärfte Light-Versionen für den deutschen Markt. Beispielsweise wurde die grafisch befriedete deutsche Variante von »Carmageddon - Fahr zur Hölle« explizit nicht indiziert. Um Spieleentwicklern die Weichspülung problematischer Programme zu erleichtern, bietet Microsoft ein spezielles Konvertierungs-Kit in der nächsten Entwickler-Library der DirectX-Treiber an. Automatisch verwandelt das Programm rote Lachen (Blut) in schwarze Rinnsale (Motorenöl) und tauscht Wehgeschrei-Soundeffekte gegen neutrale »Klong«-Klänge aus.

Frage 6

Arbeitet Microsoft an einer Developer's-Kit-Erweiterung, mit der sich Windows-Spiele schnell für den deutschen Markt entschärfen lassen?

SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
NEU 1	(NEU)	**Indiziertes Spiel** Activision
2	(1)	**Curse of Monkey Island** LucasArts
3	(4)	**Age of Empires** Microsoft
4	(5)	**Tomb Raider 2** Eidos
5	(3)	**FIFA 98** EA Sports
6	(6)	**C&C 2: Alarmstufe Rot** Westwood/Virgin
NEU 7	(NEU)	**Diablo: Hellfire** Blizzard
8	(18)	**Diablo** Blizzard
NEU 9	(NEU)	**Wing Commander Prophecy** Origin
10	(9)	**Jedi Knight** LucasArts
11	(12)	**NHL '98** EA Sports
12	(–)	**Die Siedler 2** Blue Byte
13	(11)	**Grand Theft Auto** BMG
14	(–)	**Total Annihilation** GT Interactive
15	(2)	**Dungeon Keeper** Electronic Arts
NEU 16	(NEU)	**Blade Runner** Westwood/Virgin
NEU 17	(NEU)	**Lands of Lore: Götterdämmerung** Westwood/Virgin
NEU 18	(NEU)	**Turok** Acclaim
19	(–)	**Civilization 2** Microprose
20	(–)	**Comanche 3** Novalogic

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Januar 1998.

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Tomb Raider 2** Eidos
2	(2)	**Wing Commander Prophecy** Electronic Arts
3	(3)	**Age of Empires** Microsoft
4	(4)	**FIFA 98** EA Sports
5	(5)	**Blade Runner** Westwood/Virgin
6	(6)	**Flight Simulator 98** Microsoft
7	(10)	**Riven** Broderbund
8	(7)	**Curse of Monkey Island** LucasArts
9	(9)	**F1 Racing Simulation** Ubi Soft
10	(12)	**Die Siedler 2 – Gold Edition** Blue Byte
11	(8)	**Grand Theft Auto** BMG
12	(15)	**C&C 2: Alarmstufe Rot** Virgin
NEU 13	(NEU)	**Civilization 2 – Classic Edition** Microprose
14	(17)	**Bleifuss Rally** Virgin
15	(11)	**Lands of Lore: Götterdämmerung** Westwood/Virgin
16	(16)	**Anstoss 2** Ascaron
17	(18)	**Worms 2** Microprose
18	(13)	**Starfleet Academy** Interplay
19	(14)	**Grand Prix 2** Microprose
20	(20)	**I-War** Ocean

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Januar 1998.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was in Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(4)	**Myst** Broderbund
2	(2)	**Flight Simulator 98** Microsoft
3	(7)	**Frogger** Hasbro Interactive
4	(3)	**Riven: The Sequel to Myst** Broderbund
5	(1)	**Indiziertes Spiel** Activision
6	(6)	**Tomb Raider 2** Eidos
7	(5)	**Age of Empires** Microsoft
8	(–)	**Lego Island** Mindscape
9	(NEU)	**Return of Arcade** Mircosoft
10	(NEU)	**Pro Pilot** Sierra

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Januar 1998.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel / Hersteller
1	(1)	**Grand Theft Auto** BMG interactive
2	(3)	**Championship Manager 2 97/98** Eidos
3	(2)	**FIFA '98** Electronic Arts
4	(5)	**Indiziertes Spiel** Activision
5	(4)	**Tomb Raider 2** Eidos
6	(NEU)	**Sensible World of Soccer Euro** GT Interactive
7	(NEU)	**Balance of Power** LucasArts
8	(7)	**TOCA Touring Car Championship** Codemasters
9	(9)	**Age of Empires** Microsoft
10	(NEU)	**Civilization 2 – Classic Edition** Microprose

Quelle: HMV, London, Januar/Februar 1998

GEWINNER

Der Preis diesmal: *Microsoft Precision Pro*

Mit einem guten Joystick haben Sie leichtes Spiel. Unser aktuelles Referenzmodell ist der Microsoft Precision Pro. Je ein Exemplar dieses Überknüppels haben folgende Hitparaden-Mitwähler gewonnen:

Gunnar Petersen, Möhrlenbach
David Schilling, Michelbach
Hanna Szibalzki, Wesel



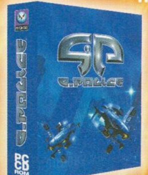
89%
PC Games CD-Rom & Mag

87%


88%
PC ACTION

"G-Police ist eine echte Überraschung. ...entpuppt sich schon in den ersten Missionen als enorm spannendes und abwechslungsreiches Actionspiel mit einer hervorragenden Hintergrundgeschichte" Florian Stangl (PC Games)

VOM PENTIUM 133 BIS HIN ZUM PENTIUM II MIT AGP - OPTIMIERT MIT 3D-BESCHLEUNIGERKARTEN. DAS SPIEL, DAS MIT IHREM PC WÄCHST!











Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 27
Geburtsort: Essen
Lieblings-Spieleheld: Pitfall-Harry

The legend continues: Noch immer warten wir auf die Redaktionsküche und suchen derweil bei den Kollegen im Buchverlag Mikrowellen-Asyl für wohlschmeckende Fertigmenüs. Doch zusammen mit den Schnelle Brothers tröste ich mich bei regelmäßigen »Melrose Place«-Abenden über solche Unwägbarkeiten hinweg – da ist die Welt nur noch halb so böse.

Zur Zeit auf der Festplatte:
- Wing Commander Prophecy
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Fallout

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Patricia Kaas: Dans Ma Chair

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Walt Disneys Lustige Taschenbücher

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 36
Geburtsort: Singen
Lieblings-Spieleheld: Lara Croft

Unsere Kaffeemaschine führt mir täglich vor Augen, warum der Kommunismus zwangsläufig scheitern mußte. Aus wundersamen Gründen befinden sich stets nur drei Anstandstropfen in der Kanne, so daß ich mich ständig als Brühmeister betätigen darf. Wenn ich mich dann später tassenbewaffnet der Kanne nähere, ist diese wieder leer ...

Zur Zeit auf der Festplatte:
- Age of Empires
- Tomb Raider 2
- NHL 98

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pere Ubu: Datapanik in the year zero

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
E.T.A. Hoffmann: Die Elixiere des Teufels

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Lieblings-Spieleheld: Der Ultima-Avatar

Hab' ich doch letztens neue Deckenlampen angebracht. Großes Problem: Die Decke ist aus Beton, und als allererstes bohrte ich in die elektrische Leitung. Gibt übrigens tolle blaue Stichflammen. Aber nach zwei Stunden und einem neuen Betonbohrer war die Lampe drin. Moral: Jetzt wissen wir, warum ich nicht Handwerker geworden bin ...

Zur Zeit auf der Festplatte:
- NHL 98
- Fallout
- Shadows of the Empire

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Sinéad O'Connor: Universal Mother

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Giovanni Guareschi: Don Camillo und Peppone

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Lieblings-Spieleheld: Pac-Man

Woran ich nicht mehr geglaubt habe, ist endlich wahr geworden: Hübsche Kartons mit Kuhmuster stapeln sich bis unter die Decke. Nein, nicht die vom Umzug (die natürlich auch noch), sondern die vom neuen Büro-PC. Schluß mit dem Extrem-Rechner-Traging der letzten Monate. Dank Pentium II mit 300 MHz und vielen Extras ist die Betriebsmoral für mich wieder hergestellt.

Zur Zeit auf der Festplatte:
- Civ 2 – Fantastic Worlds
- Battlezone
- Final Liberation

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Sisters of Mercy: Vision Thing

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
William Gibson: Mona Lisa Overdrive

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 32
Geburtsort: Frankfurt/M.
Lieblings-Spieleheld: Trantor

Dramatische Dreharbeiten für die Multimedia Leserbriefe: Geschäftsführer Martin Aschoff ließ sich diesen Monat bei einer Hunde-Verfolgungsszene doubeln. Dabei ist der kleine »Räuber« (der Hund, nicht Aschoff!) sooo niedlich. Mit solchen »Stupid Pet Tricks« bringt man jedenfalls prima die Produktivität für einen Arbeitstag zum Erliegen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Battlezone
- Croc
- Burger Time

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Rockhead: Rockhead

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Perry Rhodan Nr. 1900: Thoregon

Philipp Schneider



Kürzel: ps
Alter: 17
Geburtsort: München
Lieblings-Spieleheld: Crash Bandicoot

Endlich! Es ist vollbracht. Das schier Unschaffbare habe ich bewältigt. Unter unglaublichen Qualen und Mühen habe ich meine »Warhammer«-Zwergenarmee (3200 Punkte) vervollständigt. Bergwerker, Slayer und andere mächtige Zwerge zieren nun meine Landschaft. Jetzt kann der liebevolle Aufbau eines prachtvollen Chaoshaufens beginnen. Nur ein Gedanke plagt mich: Es spielt keiner mit mir ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- F1 Racing Simulation
- Age of Empires
- G-Police

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Run-DMC: It's like that

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
PC Tuning Report '97

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 27
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings-Spieleheld: Christopher Blair

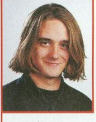
Mittlerweile nervt die alltägliche Schneerallye nach Poing ziemlich – vor allem, wenn man Sommerreifen und keine Garage hat. Mit vom Eiskratzen total zerschundenen Fingern spiele ich also ernsthaft mit dem Gedanken, mir ein wetterunabhängiges Kettenfahrzeug zu kaufen. Das hätte – Rumpel, Rumpel! – zudem den Vorteil, *immer* Vorfahrt zu haben ...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Heavy Gear
- Longbow 2
- Wing Commander Prophecy

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Deep Forest 3: Comparsa

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Margaret Weis: Robot Blues

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 20
Geburtsort: Homberg
Lieblings-Spieleheld: Discworld's Grim Reaper

Die von Muttern verordnete Gartenarbeitskur setzt meine Spielsucht in ein vernünftiges Verhältnis zur Realität. Bei minus 10 Grad mit einem Rucksack voller Werkzeug durch den Vorgarten zu kriechen, um widerspenstigem Buschwerk den Garaus zu machen, zeigt schnell: 3D-Shooter sind nur für Weicheier. Ich habe mir auch zwei neue Extremsportarten zugelegt: Netzwerkinstallation und Ultima Offline.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Diverse Makroviren
- Zwei defekte Sektoren
- Ultima 1-8

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Pixies: Death to the Pixies

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Friedrich Ani: Abknallen



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9[00] - 18[00] Uhr
Freitag 9[00] - 17[00] Uhr
Samstag 9[00] - 13[00] Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9[00] - 13[00] + 13[30] - 18[00], Sa. 9[00] - 12[00]

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10[00] - 19[00], Sa. 10[00] - 16[00]

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10[00] - 19[00], Sa. 10[00] - 14[00]

CD-ROM GAMES

184 SPIELELÖSUNGEN & 7000 CHEATS	DA	29,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ACTUA SOCCER 2	KD	69,90
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES CLUEBOOK	KD	19,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	69,90
ARMORED FIST 2.0	KD	69,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
BALLS OF STEEL	DA	75,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEZONE (03/98)	KD	79,90
BEAST WARS (04/98)	DA	75,90
BLADE RUNNER	KD	85,90
BLASTER	KD	24,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BLEIFUSS 2 RALLY	KD	49,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CARMAGEDDON SPLAT PACK	KD	29,90
CART PRECISION RACING	DA	89,90
CASPER (03/98)	KD	39,90
CIVIL WAR GENERAL 2	E	89,90
CIVILIZATION2 SCENARIOS	KD	14,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C: SOLE SURVIVOR (INTERNET)	E	69,90
C&C 2: DAS KOMBINAT (05/98) INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	65,90
CROC	DA	79,90
D-SAT 2.0 (14 CDs)	KD	39,90
DAGGERFALL - BATTLESPIRE	E	109,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK COLONY MISSION CD	KD	29,90
DARK REIGN	KD	79,90
DARK REIGN MISSION PACK (03/98)	KD	34,90
DEADLOCK 2: SHRINE WARS (03/98)	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON (03/98)	KD	79,90
DEMONWORLD	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT	KD	69,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIABLO INCL. HELLFIRE	DA	75,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DOMINION STORM (03/98)	E	89,90
DUNE 2000 (05/98)	KD	75,90
DUNGEON KEEPER GOLD	KD	79,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons	KD	35,90
DUNKLE MANÖVER	KD	69,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD	79,90
F-15 (JANES COMBAT SIMULATIONS)	KD	79,90
F-22 RAPTOR	DA	75,90
F1 RACING SIMULATION	KD	69,90
FALCON 4.0 (03/98)	KD	79,90
FALLOUT (03/98)	DA	69,90
FALLOUT	E	99,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FLESH FEAST (02/98)	E	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
F L O Y D	KD	69,90
FLYING CORPS GOLD	KD	79,90
FLYING NIGHTMARES 2 (02/98)	E	89,90
FORMEL 1 '97 (03/98)	KD	69,90
FORSAKEN (04/98)	DA	75,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
GAMEBOX 2 (FUNSOFT) INCL. PATRIZIER, KAISER, HANSE, EARTHWORM JIM 2, ... INSGESAMT 50 SPIELE	DA	34,90
GAME, NET & MATCH (BLUE BYTE) 02/98	KD	69,90
G-POLICE	KD	79,90
HALFLIFE (03/98)	E	89,90
HANNIBAL	KD	69,90
HEAVY GEAR	KD	75,90
HERCULES ACTIONSPIEL	KD	69,90
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND & SCENARIO	KD	49,90
HUGO 6 (03/98)	KD	59,90
INCUBATION	KD	69,90
INCUBATION MISSION CD (04/98)	KD	29,90
I-WAR	KD	69,90
JACK NICKLAUS GOLF 5 / WIN 95	DA	79,90
JEDI KNIGHT	DA	79,90
JOINT STRIKE FIGHTER	KD	79,90
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME	E	69,90
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
LAST BRONX (03/98)	DA	75,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 ROYAL EDITION	KD	69,90
LÖWENZAHN	KD	34,90
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max	KD	54,90
LULA INSIDE	KD	29,90
M.A.X. 2 (03/98)	KD	79,90
M1 TANK PLATOON 2 (03/98)	KD	79,90
MARS TAXI	KD	29,90
MASTERMIND (04/98)	KD	39,90
MECHWARRIOR 3 (03/98)	KD	75,90
MEPHISTO GENIUS GOLD EDITION 98	KD	69,90
METALIZER	KD	59,90
MICRO MACHINES V3 (03/98)	DA	79,90
MIGHT & MAGIC 6 (05/98)	KD	69,90

CD-ROM GAMES

MONKEY ISLAND 3	KD	79,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONOPOLY WM-EDITION	KD	75,90
MONTY PYTHON: MEANING OF LIFE (02/98)	E	69,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	79,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NBA ACTION 98	DA	59,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (02/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
N.I.C.E. 2 (04/98)	KD	69,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	KD	79,90
OVERBOARD	KD	69,90
PANZER COMMANDER (05/98)	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN	KD	79,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE	KD	79,90

TOP GAMES
März

You don't know Jack (03/98)
Kompl. Dt. 59,90 DM

Anno 1602
Kompl. Dt. 79,90 DM

Starship Titanic
Dt. Anl. 69,90 DM

Nightmare Creatures
Kompl. Engl. 99,90 DM

Jedi Knight Mission CD
Dt. Anl. 34,90 DM

Civil War General 2
Kompl. Dt. 59,90 DM

Anstoss 2 - Verlaengerung
Kompl. Dt. 29,90 DM

STARCRAFT (DEUTSCHE VERSION)
STARCRAFT (ENGLISCHE VERSION)
jeweils 89,90 DM

Cart Precision Racing
Kompl. Dt. 89,90 DM

Lords of Magic
Kompl. Dt. 59,90 DM

Grand Theft Auto
Kompl. Dt. 59,90 DM

Red Baron 2
Kompl. Dt. 65,90 DM

Flight Unlimited 2
Kompl. Dt. 79,90 DM

PERRY RHODAN: BRÜCKE I. D. UNENDL.	KD	59,90
OERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE	KD	75,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (02/98)	KD	65,90
POD: BACK TO HELL MISSIONS	KD	24,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (03/98)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (02/98)	KD	79,90
PRINT MASTER 4.0 GOLD DELUXE	KD	49,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (03/98)	E	89,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED BARON 2 (03/98)	KD	65,90
RED BARON 2	E	85,90
REDNECK SUCKIN' GRITS	E	34,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RISING LANDS	KD	75,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
ROLE PLAYING GAME COMP. (12 SPIELE)	DA	59,90
RTL 2 MEGA GAMES SCIENCE-FICTION: Wing Comm. 4, Privateer 2, Crusader - No Regret	KD	69,90
RTL 2 MEGA GAMES SIMULATIONS: ATF GOLD, EF 2000, FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	69,90
SEGA TOURING CAR	KD	59,90
SEVEN KINGDOMS	KD	79,90
SHADOW MASTER (03/98)	KD	65,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	69,90
SHANGHAI: DYNASTY	KD	49,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIEDLER 2: 50 NEUE WELTEN	KD	14,90
SIERRA PRO PILOT	E	79,90
SILENT HUNTER COMMANDERS EDITION	KD	69,90
SIM CITY 3000 (02/98)	KD	99,90
SPEARHEAD	KD	69,90

CD-ROM GAMES

STAR FLEET ACADEMY	KD	69,90
STAR TREK: FIRST CONTACT(03/98)	DA	79,90
STAR TREK PINBALL	DA	49,90
STEEL PANTHERS III	DA	69,90
STEPHEN HAWKING: LEBEN I. UNIVERSUM	KD	79,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	79,90
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOCA (TOURING CAR CHAMPIONSHIP)	KD	79,90
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK	KD	75,90
TUROK ENGL. VERSION	E	79,90
UBIK (02/98)	KD	85,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
ULTIMA ONLINE GAME TIME	E	79,90
ULTIMA COLLECTION (03/98)	E	79,90
ULTIMATE RACE (03/98)	KD	75,90
UNREAL (03/98)	E	89,90
UPRISING	KD	69,90
VALUE PACK 1 (WC4, HATTRICK, KKND)	KD	54,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
WARBREEDS (03/98)	DA	69,90
WARHAMMER: DARK OMEN (03/98)	KD	79,90
WARWIND 2 / WIN 95	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WERNER: MÄNÄTSCHER98	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	KD	79,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM: APOCALYPSE & TERROR F. T. DEEP	KD	59,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-FIRE (SIR TECH) (03/98)	E	89,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90
Z - EXPANSION CD	KD	24,90
ZORK - DER GROßINQUISITOR	KD	75,90

CD-ROM PREISHITS

7TH LEGION / WIN 95	KD	39,90
ACES OF THE DEEP	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	19,90
AH-64 LONGBOW CLASSIC	KD	29,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALADDIN -DISNEY-	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	KD	19,90
ASCENDANCY	KD	35,90
A.T.F. CLASSIC (02/98)	KD	29,90
BATTLE ISLE 3	KD	25,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BUCCANEER	KD	39,90
CIVILIZATION 2 BUNDLE	KD	59,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CREATURES	KD	35,90
DAS DSCHUNGELBUCH -DISNEY-	KD	39,90
DER KÖNIG DER LÖWEN -DISNEY-	KD	39,90
DESCENT 2	KD	9,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIABLO	DA	49,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	19,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DSF GOLF	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ENEMY NATIONS	DA	19,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F1 MANAGER 96	KD	24,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	29,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 97	KD	39,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GENE WARS	KD	19,90
GLÖCKNER VON NOTRE DAME	KD	39,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HUGO 3	KD	29,90
HUGO 4	KD	29,90
IKARUS SHAREWARE BOMBE (2000 PROG.)	DA	34,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
IMPERIALISMUS	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
JACK ORLANDO	KD	9,99
KKND CLASSIC	KD	29,90
KING'S QUEST COLLECTION	DA	24,90
KRAZY IVAN	KD	29,90
LARRY 7	KD	39,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	14,90
LOST VIKINGS 2	KD	24,90
M.A.X.	KD	19,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2	KD	19,90
MAHJONGG PROFESSIONAL	KD	14,90
MASTER OF ORION 2	KD	29,90
MDK	KD	29,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90

CD-ROM PREISHITS

MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NHL 97	KD	39,90
OSTFRONT -SSI-	KD	19,90
PACMAN PROFESSIONAL	KD	14,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	39,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PLANER 1&2 INCL. MISSIONS	KD	24,90
P.O.D.	KD	34,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	29,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
PROJECT PARADISE	KD	24,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	9,99
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SEAN DUNDEE'S WORLD CUP SOCCER	KD	24,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER	KD	24,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM CITY CLASSIC	KD	9,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	19,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	39,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	24,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TETRIS 3 CD PROFESSIONAL	KD	14,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	KD	39,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	19,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (02/98)	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WATERLOO	KD	24,90
WING COMMANDER 4 (03/98)	KD	29,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	24,90
YAHTZEE	KD	19,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE-	KD	35,90

PC Zubehör

ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	DA	49,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
COMMAND & CONQUER TRACKBALL	DA	79,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
FANATEC "LE MANS" LENKRAD MIT PEDALEN	DA	179,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ANALOG PRO STICK INCL. SCHLEICHFAHRT VON BLUE BYTE	KD	49,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
INTERACTOR GAME WEAR (RUMBLE FUNKTION)		69,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		79,90
miro HIGHSCORE 3D BESCHLEUNIGER	DA	369,90
MAXI GAMER 3DFX 2 (04/98) MIT 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ + F1 RACING SIMULATION. VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!	DA	469,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	69,90
MS SIDEWINDER PRECISION PRO STICK	DA	139,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
SAITEK PC DASH INCL. CONSTRUCTOR	KD	139,90
THRUSTMASTER FORMULA T2	DA	199,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	249,00
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION UBI SOFT		299,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	119,00
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	99,00
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90
VOODOO 2 (MICRONICS/ORCHID) (04/98) DIE NACHFOLGEKARTE ZUR ORCHID RIGHTEOUS BIETET DEN NEUEN 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ FÜR NOCH BESSERE BESCHLEUNIGUNG. BEGRENZTE MENGEN VERFÜGBAR - GLEICH VORBESTELLEN!!!	DA	469,90
X-36 FLIGHTSTICK & THROTTLE (SAITEK)	DA	239,90

DER NEUE KATALOG IST DA !!! GLEICH ANFORDERN...*
*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand d. Vorkassebestellungen im Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

PC Player 4/98

WENN IHR UNS EINE
SCHRIFTLICHE BESTELLUNG
ZUSCHICKT UND DIESEN COUPON BEILEGT,
BERECHNEN WIR PRO SENDUNG NUR
4,90 DM VERSANDKOSTEN!!!

GILT NICHT BEI TELEFONISCHER BESTELLUNG!!!

+++ spiele-test +++ spiele-test +++ spiele-test +++



Heinrich Lenhardt

»Best Buy«
aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

■ **Action:**
Jedi Knight (Lucas Arts)
Test in PC Player 12/97

■ **Action-Adventure:**
Oddworld: Abe's Oddysee (GT Interactive)
Test in PC Player 1/98

■ **Adventure:**
Curse of Monkey Island (Lucas Arts)
Test in PC Player 1/98

■ **Geschicklichkeit:**
Croc (Fox Interactive)
Test in PC Player 3/98

■ **Rennspiel:**
F1 Racing Simulation (UBI-Soft)
Test in PC Player 1/98

■ **Rollenspiel:**
Fallout (Interplay)
Test in PC Player 1/98

■ **SF-Action-Simulation:**
Battlezone (Activision)
Test in PC Player 4/98

■ **Simulation:**
Longbow 2 (Jane's)
Test in PC Player 1/98

■ **Strategie (Runden):**
Panzer General 3D (SSI)
Test in PC Player 12/97

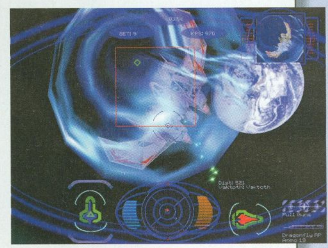
■ **Strategie (Echtzeit):**
Dark Reign (Activision)
Test in PC Player 11/97

■ **Sport:**
FIFA 98 (EA Sports)
Test in PC Player 1/98

start

Zu gut für diese Welt

PC Player wird eher selten unterstellt, übertrieben großzügig und weichherzig bei den Spielebewertungen vorzugehen. Ganz im Gegenteil; der monatliche Schweiß- und Tränen-Zoll, den unsere kritischen Maßstäbe in der Industrie fordern, läßt jede Klagemauer wie ein harmonisches Gartenzäunchen erscheinen. Um so verwunderter reagieren wir auf Leserbriefe und E-Mails zu vermeintlich »nicht streng genug« getesteten Spielen. Aktuelles Thema: »Wing Commander Prophecy« will mancher in intensiven zwei Tagen durchgespielt haben; wie könne man so einem Programm überhaupt eine Wertung über 50 geben?



Zankapfel Wing Commander Prophecy: Wieviele Nettostunden Dauerspielspaß sind genug?

Aber Hand aufs Herz, liebe Beklager der Spiele-Sanftmut: Hat da jemand vielleicht den leichtesten Schwierigkeitsgrad gewählt, um husch-husch durchzukommen? Wenn die Programmierer solche Softie-Levels anbieten, muß ich die als Über-Zocker ja nicht unbedingt wählen. Wer möglichst lange was zu knabbern haben will, kann sich den Hardcore-Level für Profi-Piloten reinziehen. Würden die netten Programmierer keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad offerieren, wäre uns das ja auch nicht recht.

Ganz abgesehen davon ist der Umfang nicht das einzige Kriterium, das zu Spielspaß-Befriedigung führt. Ich habe lieber nach ein paar Tagen ein schönes, zum Weitermachen motivierendes Leckerprogramm durch, als daß ich mich durch eine Motivations-Ödnis mit 300 Missionen quäle. Im übrigen haben wir gerade bei Wing Commander Prophecy mit einer relativ niedrigen Sub-Wertung für »Komplexität« davor gewarnt, daß der im Prinzip hohe Spielspaß nicht jahrelang vorhält. Alles hat ein Ende, auch der Spannungsbogen bei PC-Spielen.

Ihr Heinrich Lenhardt



Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Fallout

Deutsche Version DM 69,99

CD-ROM

688 Hunter Killer	DV	76,99
Abenteuer a. d. Legoinsel	DV	49,99
Aber Hallo	**DA/DV**	**29,99**
Age of Empires	DV	89,99
AH 64 Longbow 2	DV	79,00
AHX 1 Viper	DA	69,99
Alexander der Große	DV	59,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	**DV**	**x69,99**
Anstoss 2	DV	69,99
Anstoss 2 DATA	**DV**	**24,99**
Armored Fist 2	DA	74,99
Armored Fist 2	DV	x74,99
Atlantis	DV	76,99

CD-ROM

Easternfront	**DV**	**69,99**
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	DV	69,99
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
F22 Raptor/Novalogic	DA	74,99
Falcon 4.0	DV	i.V.
Fallout	DV	69,99
Fifa Soccer 98	DV	79,00
Fighting Force	DA	79,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	DV	69,99
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps Gold	DV	79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Balls of Steel	DA	69,99
Baphomets Fluch 2	DV	69,99
Battle Isle 4 Incubation	DV	69,99
Battle Zone	DV	69,99
Betrayal in Antara	DV	79,99
Birthright	DV	69,99
Blade Runner	DV	84,99

Value Pack Nr. 1
Wing Commander 4
KKND & Hattrick
Deutsche Version DM 49,99

Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Rally	DV	49,99
Brücke von Arnheim	DV	84,99
Bug Riders	DA	69,99
Bust a Move 2	**DA**	**54,99**
Carmageddon	DV	69,99
Carmageddon Data	DV	29,99
Casper	DV	39,99
Civilization 2	DV	39,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV	24,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
C&C 1 & Data & MAX	DV	49,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	**DA**	**79,00**
Dark Colony	DV	44,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Earth	DV	74,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Ohmen	DV	x79,00
Dark Reign	DV	79,99
Dark Reign DATA	**DV**	**29,99**
Deadlock 2	DV	x79,00
Deathtrap Dungeon	DV	x79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die by the Sword	DV	x79,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	69,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Die Verlängerung	**DV**	**24,99**

F1 GP 2-Track Pack 2	DV	25,99
Formula One Grand Prix 3	DV	i.V.
Fritz 5 Schach	DV	119,99
Frogger	DV	69,99
G - Police	DV	87,99
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Grand Prix Legends	DV	i.V.
Grand Theft Auto	DV	59,99
Half-Life	DV	i.V.
Hannibal	DV	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	DV	29,99
Heavy Gear	DV	74,99
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hellfire	DA	34,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Heroes o.M&M 2 Data	**DV**	**29,99**
Heroes o.M&M Samml.	DV	79,99
• Heroes o. M&M 1		
• Heroes o. M&M 2		
• Heroes o. M&M 2 Data		
Herrscher der Meere	DV	69,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo 6	DV	x59,99

Solange Vorat reicht!
Fantasy General
Steel Panther 2
Mega Race 2
je Titel: Deutsche Version DM 9,99

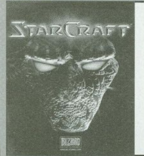
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	69,99
Incubation/Battle Isle 4	DV	69,99
Incubation Data	DV	x29,99
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	x72,99
Jack Nicklas Golf 5	DA	74,99
Jedi Knight	DA	79,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

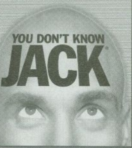
Dune 2000	DV	x74,99
Dungeon Keeper	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	DV	29,99
Dunkle Manöver	**DV**	**69,99**
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Earth Siege 3	DV	i.V.
Easy Ball	DV	54,99

Jedi Knight Data	**DV**	**29,99**
Joint Strike Fighter	DA	79,99
Journement Projekt 3	**DV**	**69,99**
KKND - Extreme	DV	59,99
KKND Mission CD	**DV**	**x29,99**
Kings Quest 8	DV	i.V.
Lands of Lore 2	DV	69,99
Last Bronx	DV	74,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Starcraft
Deutsche Version DM 79,99



You don`t know JACK
Deutsche Version DM 59,99



Red Baron 2
Deutsche Version DM 64,99

Warhammer II Dark Omen
Deutsche Version ca. Mitte März DM 79,00

Dunkle Manöver
Deutsche Version DM 69,99

Anstoß 2 Die Verlängerung
Deutsche Version DM 24,99

Fighting Force nur 3DFX
Deutsche Anleitung DM 79,00

Jedi Knight Mission CD
Deutsche Anleitung DM 29,99

Dark Reign Mission CD
Deutsche Version x DM 29,99

Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Lords of Magic	**DV**	**69,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99
M1 Tank Platoon 2	DV	i.V.
Magic-Zusammenk.	DV	59,99
Magic-Zusamm.Data	DV	39,99
Master of Orion II	DV	24,99
MAX 2	DV	x79,99
Maximum Force	DA	79,99
Mechwarrior 3	DV	i.V.
Men in Black	DV	69,99
MIA	DA	x69,99
Might & Magic 6	**DV**	**x74,99**
Monkey Island 3	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	69,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	DV	74,99
Myth	DV	79,99
NBA Live 98	DV	79,00
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
Netstorm	DV	69,99

NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nightmare Creatures	DA	i.V.
Nuklear Strike	DV	72,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	77,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	DV	74,99
Overboard	DV	74,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x64,99
Pax Imperia	DV	69,99

Shanghai Dynasty
Deutsche Version DM 44,99

PC Games Trivia	DV	29,99
Perry Rhodan o. Eastside	**DV**	**69,99**
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pharao	**DV**	**59,99**
Pilgrimm	DV	69,99
Piraten	DV	x79,99
POD - Track Pack	DV	19,99
Police Quest SWAT 2	DV	i.V.

CD-ROM

Populus 3´rd Coming	DV	x79,00
Pro Pilot	**DV**	**79,99**
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Queen: The Eye	DV	79,00
Quest for Glory 5	DV	i.V.
Raymans World	DV	49,99
Red Baron 2	**DV**	**64,99**
Red Line	DV	x79,00
Resident Evil	DV	69,99
Rising Lands	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	DV	69,99
Riverworld	DV	x79,99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69,99
Sega Touring Car	**DV**	**69,99**
Sensible Soccer 2000	DV	x79,00
Seven Kingdoms	DV	74,99
Shadow o.T. Empire	DA	74,99
Shanghai Dynasty	**DV**	**44,99**
Silent Hunter	DV	34,99
Sim City 2000 + Theme Hospital	DV	79,99
Soldier at War	DV	x69,99
Sonic 3D	DA	49,99
Star Command	DA	69,99
Starcraft	**DV**	**79,99**
Starfleet Academy	DV	69,99
Star Trek Pinbal	DA	44,99
Star Trek First Contact	DV	i.V.
Star Trek Generation	DV	39,99
Stealth Reaper 2020	DA	74,99
Steel Panther 3	DA	69,99
Streets o. Sim City	DV	79,00
Sub Culture	DV	74,99
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	34,99
Takeru	DV	49,99
Test Drive 4	DV	79,00
TFX 3: F22	DV	74,99
Titanic	DV	39,99
TOCA Touring Car	DA	79,00
Tomb Raider 2	DV	79,99
Total Annihilation	DV	79,99
Turok	DV	79,99
Ubik	**DV**	**79,00**
Ultima Race Pro	**DV**	**74,99**
Uprising	**DV**	**69,99**
Vermeer	DV	59,99
Virtual Pool 2	DA	69,99
Warlord 3	DV	74,99
War Wind 2	**DV**	**69,99**
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	DV	79,00
Worms 2	DV	74,99
X-Com : Apocalypse	DV	59,99
X-Files	DA	x42,99
X-Fire	DV	x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
X-Wing vs. Tie F. Data	**DA**	**39,99**
You Don´t Know Jack	**DV**	**59,99**
Youngblood	DA	79,99
Zorck: Großinquisitor	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
AH64 Longbow	**DV**	**29,99**
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	**DV**	**24,99**
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3	**DV**	**24,99**
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Buccaneer	**DV**	**39,99**
Chewy ESC f F 5	**DV**	**24,99**
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Das schwarze Auge 3	**DV**	**14,99**
Deadlock	DV	29,99
Destruction Derby 2	DA	29,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Siedler 1	**DV**	**24,99**
Die total ver. Rallay	DV	24,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99

Angebote: (Fortsetzung)

F-22 Lightning 2	**DV**	**29,99**
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Imperialismus	**DV**	**39,99**
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Jack Orlando	**DV**	**14,99**
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Manic Karts	DA	12,99
MDK	**DV**	**29,99**
MAX	**DV**	**29,99**
Mephisto 3.5	DV	39,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Pazifik Admiral	**DV**	**39,99**
Pirates Gold	DV	24,99
Privateer 2	**DV**	**29,99**
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
The Dig	DV	29,99
Tie Fighter	DV	29,99
Time Commando	DV	29,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 2	DV	29,99
Williams Arcade Clas.	DA	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Worms + DATA	DV	24,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP	239,99
Orchid Righteous 3D	a.A.
Alfa Quad Umschaltbox	44,99
Alfa Twin Umschaltbox	29,99
Fanatec Programator	69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale	154,99
Comm. & Conqu. Trackball	79,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	39,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Neu von Thrustmaster:

Formula1 Racing Wheel incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

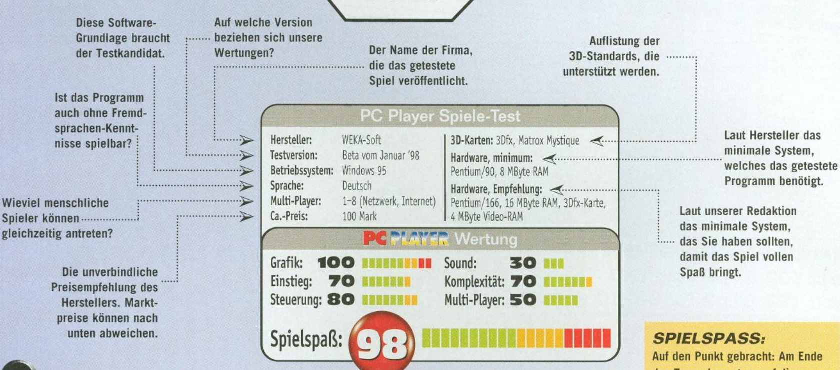
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.



GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS:
Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«
Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«
Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«
Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

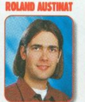
PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.



1998 APRIL

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.

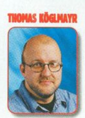

HEINRICH LENHARDT


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


MARTIN SCHNELLE


UDO HOFFMANN


THOMAS KÖGLMAYR

Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Thomas Köglmayr	Seite
PLATIN PLAYER Battlezone	Strategie-Action	90	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	72
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	Zusatz-CD	84	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	96
Liberation Day	Strategie	77	★★★★	–	★★★★	–	★★★★	–	94
Dark Omen	Strategie	76	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	78
Jet Moto	Rennspiel	76	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	100
Anstoss 2: Verlängerung	Zusatz-CD	75	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	104
Dunkle Manöver	Strategie	73	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	82
Last Bronx	Prügelspiel	73	★★★	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★	110
Formel 1 ´97	Rennspiel	72	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★	92
Arcade's Greatest Hits 2	Spielesammlung	69	★★★★	–	★★	★★★★	★★★	★★★	106
Bust-a-Move 2	Denkspiel	68	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	108
Pink Panther u. d. Zauberformel	Adventure	68	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	159
Powerboat Racing	Rennspiel	67	–	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	98
Ubik	Strategie	67	–	–	★★★	★★★	★★★	★★★	90
Twisted Metal 2	Action	65	★★★	–	★★★	★★★	★★★	★★★	158
Dark Rift	Prügelspiel	63	–	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	112
Ski Racing (DSF Ski)	Sportspiel	62	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	102
Warbreeds	Strategie	62	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	114
Star Trek Pinball	Flipper	59	★★★	★★★	★★	★★★	★★	★★	109
Jazz Jackrabbit 2	Geschicklichkeit	58	★★★	★★★★	★★★	–	★★★	★★	85
Search and Rescue	Flugsimulation	54	★★	★★★	★★	★★★	★★	★★	153
Maximum Force	Action	48	★★	★★★	★★	★★	★★★	★★	155
Bug Riders	Action	45	★★	★★★	★★	★★	★★	★★	156
Dark Colony: The Council Wars	Zusatz-CD	39	–	★★★	★★	★★★	★★	–	113
Vlad Tepes Dracula	Strategie	38	–	★	★★	★	★★	★	116
Sentient	Adventure	37	★	★★	★★	★	★	★	157
Seven Years War	Strategie	35	★	★	★★	★	★	★	116
Stealth Reaper 2020	Action-Simulation	25	★	★	–	★★	★	★	154
Zombieville	Action-Adventure	17	★	★	★	★	★	★	157

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.



Strategie-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Battlezone

Ein strammer Bub: Den Namen hat er vom ehrenhaften Spielhallen-Opa, seine Grafik ist die Fortentwicklung der »Interstate 76«-Engine und die strategische Intelligenz dem »Dark Reign«-Cousin aus den Bytes geschnitten. Mit »Battlezone« legt Activision eine Mischung der populärsten Spielegenres vor.



Traue niemandem: Wir SF- und Computerspiel-Kenner sind für die konspirativen Machenschaften der Weltregierungen besonders sensibilisiert. Die Macht der Medienmanipulation hilft, um das wählende Volk mit beruhigenden Falschbildern ruhigzustellen. Sammelt der Pentagon heimlich UFO-Wracks, sitzen wirklich menschliche Wesen im Bundestag? Oder nehmen wir doch mal das Wettrennen um die erste Mondlandung: Glauben Sie wirklich, Amerikaner und Sowjets hätten zig Milliarden in dieses waghalsige Unternehmen gesteckt, nur um ein paar staubige Geröllhäufchen heimzubringen?

Die Geschichtsschreibung bei Activision sieht etwas anders aus: Durch einen Meteoritenschauer landen kleine Mengen eines außerirdischen Bio-Metalls auf der Erde. Wir befinden uns in den 60er Jahren, der Blütezeit des Kalten Kriegs. Die USA sind begeistert von der Aussicht, größere Mengen des für die Aufrüstung äußerst praktischen Rohstoffs zu erbeuten. Geschwind forciert man den Bau einer Basis auf dem Mond, um nach weiteren Spuren des Edelstoffs zu suchen. Die Sowjets sind indes auch nicht faul und schicken eine Filiale der Roten Armee auf den Mond. Die Basis der US-Boys wird zerdeppert; die Belegschaft fliegt gen Mars, wo man prompt über geheimnisvolle Alien-Technologie stolpert, deren Erbauer sich später als recht munter erweisen. Während die Erdenbürger gefälschte Bilder einer friedlichen Mondlandung vorgesetzt bekommt, kloppen sich Kapitalisten und Kommunisten um die Vorherrschaft im Sonnensystem. Erst als



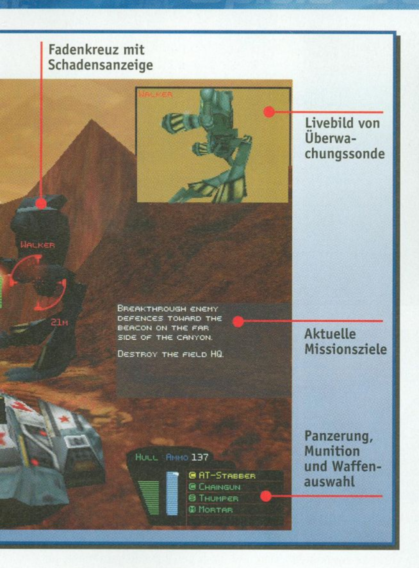
Bei der Verteidigung einer Alien-Anlage auf dem Mars nehmen wir diesen sowjetischen Panzer ins Visier.



Frechheit siegt: Schleicht man per pedes im Raumanzug herum, lohnt es sich, mit der Sniper Gun auf Scharfschützenlauer zu gehen.



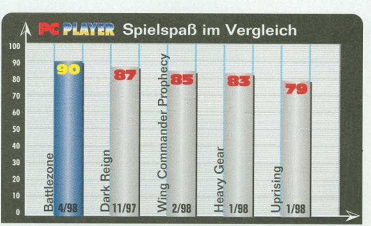
Nachdem Sie den Sowjetflieger neutralisiert haben, setzen Sie sich kurzerhand in die gekaperte Mühle und lauschen den weiteren Missionszielen.



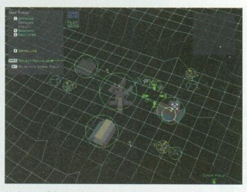
ein neuer, gemeinsamer Feind auftaucht, raufen sich die Streithähne notgedrungen zusammen.

Mit dieser blumigen Hintergrundstory kann man jeden Geschichtslehrer dazu bringen, stöhnend in die Tafel zu beißen. Historisch unbestritten ist hingegen der Stellenwert des »Battlezone«-Spielautomaten, den Atari 1980 veröffentlichte. Die aus heutiger Sicht lachhaft simple Panzerverfolgungsjagd gilt als erstes »echtes« 3D-Spiel mit live berechneter Vektorgrafik. Der ruhmreiche Großvater wurde namensrechtlich an Activision verkauft: Dort suchte man für seinen Kalten Krieg im adäquat unterkühlten Weltraum einen würdigen Titel. Spielerisch hat Battlezone 98 natürlich nichts mehr mit dem historischen Ahnen zu tun. Bei modernster 3D-Technik bekommen Sie eine Mischung serviert, die sich als Trendgenre fürs nächste Jahr abzeichnet: Action-Simulation plus Echtzeit-Strategie. Sie bauen Fabriken, Einheiten, schicken letztere auf bestimmte Ziele los und stürzen sich selber in die Schlacht. Lupenreines 3D ist angesagt; selbst die Übersichtskarte besteht aus Polygonen und läßt sich munter drehen und zoomen. Ihre aktive Rolle in der Echtzeitschlacht bietet verführerisch viel Flexibilität: Sie entscheiden selber, ob Sie an Bord eines Panzers Platz nehmen, den riesigen Mech-Walker besteigen, mit einem schweren Bomber fliegen oder eine gegnerische Einheit entern. Es gibt rund 20 verschiedene Truppentypen, in die Sie hineinschlüpfen können. Verschiedene Blickwinkel von der Ego-Perspektive bis zur Außenansicht mit flexibler Kamera stehen parat.

Bevor man an größere Bauvorhaben denken kann, ist erst einmal Rohstoffsammeln angesagt. Die fleißigen Scavenger-Schrottsammler wuseln über die Planetenoberfläche, suchen nach verwertbarem Scrap und liefern es beim Recycler ab. Der



Viel hochkarätige Konkurrenz im Dunstfeld von Battlezone – doch kein Konkurrent hat eine ähnlich ausgewogene Mischung aus SF-Simulation, 3D-Action und Echtzeit-Planung zu bieten. Am ähnlichsten ist noch Uprising, das aber mehr krawummige Action und weniger Strategie enthält. Unkomplizierte Raumschiff-Duelle sind die Spezialität des grafisch phantastischen Wing Commander Prophecy, während Heavy Gear auf kniffligere 3D-Schlachten dicker Kampfroboter setzt. Kompetente SF-Strategie ganz ohne Do-it-yourself-Action bietet hingegen Dark Reign.



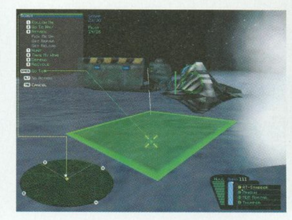
Keine ruhige Minute: Auch während Sie auf die Karte lugen, geht das Geschehen munter in Echtzeit weiter.

Thomas Köglmayr ★★★★★

Mit Battlezone tut sich endlich mal etwas im Einheitsbrei der SF-Simulationen: Durch die First-Person Perspektive habe ich den Eindruck, mitten im Geschehen zu stehen, statt wie sonst üblich alles aus einer gottähnlichen Perpektive zu betrachten. Anfängliche Befürchtungen, ob das Ganze nicht allzu hektisch wird, haben sich glücklicherweise nicht bestätigt. Die sehr effiziente Steuerung und nicht zuletzt die fulminante Grafik tun ihr übriges, um Battlezone zum Knaller zu machen.

Auch das Feeling, wenn man mit dem Gleiter über die Mondoberflächen fegt, ist einfach Spitze. Da hat man wirklich das Gefühl, sich in einem anderen Schwerkraftfeld zu bewegen. Einziger Kritikpunkt: Ist man zu Fuß unterwegs, sind die Bewegungen so ruckartig, daß man unwillkürlich an einen zu schnell laufenden Film erinnert wird. Auf jeden Fall legt Battlezone die Meßlatte für kommende Spiele in dieser Richtung mächtig hoch.

- ➕ Innovativer Genre-Mix
- ➕ Grafik vom Feinsten
- ➕ Super Fluggefühl
- ➖ Die Gangart zu Fuß ist holprig



Souverän dirigieren Sie Ihre Einheiten zu Navigationspunkten oder beliebigen Feldern, die Sie mit der Maus markieren.



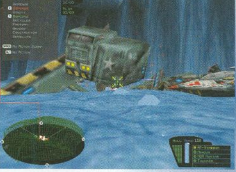
Halt, wer da? Eine dritte Macht im Sonnensystem erfordert gründliches Umdenken beim Freund-Feind-Schema.



Low-End: Runtergeschaltete Details, ohne 3D-Beschleuniger.



High-End: Detailreiche Texturen-Offensive; angefeuert von einer 3Dfx-Karte.



Schneller Überraschungsangriff sowjetischer Panzerverbände, ...



... die erfolgreich unseren Recycler in die Luft jagen.

muß zunächst zu einem stromspendenden Geysir dirigiert werden, bevor er Bauvorhaben beginnt. Gelegentliche feindliche Attacken haben einen schönen Nebeneffekt: Der Schrott der vernichteten Einheiten ist prima Scrap-Nachschub für den stets Rohstoff-hungrigen Recycler. Munition, Reparatur-Kits, Geschütztürme, Fabriken, Panzer – all die schönen Dinge, die wir so gerne in Echtzeit-Strategiespielen basteln, lassen sich auch bei Battlezone herstellen.

Wie kommandiert man die anderen Truppen herum, während man selber in der dreidimensionalen Schlacht steckt? Die Designer haben offensichtlich viel Arbeit in die Steuerung gesteckt, die sich mit einer Mischung aus Tastatur- und Mausmanövern abwickeln läßt. Während Sie einen vorwitzigen gegnerischen Flieger mit der Maus unter Beschuß nehmen, können Sie nebenbei emsig Tasten drücken, um in erstaunlich klar strukturierten Untermenüs zu wüten. Tippen Sie zum Beispiel erst die Kennzahl für Offensiv-Einheiten und dann die Nummer eines bestimmten Panzers, um diese Einheit zu selektieren. Nun erscheint ein Untermenü, mit dem Sie dem Kollegen alle möglichen Aufträge verpassen können: Das Bewachen eines Gebäudes, Verfolgung Ihres Gefährts, Angreifen bestimmter Gegner, Eskorte für einen Scavenger – oder einfach Taxidienst: Mit der Taste »H« hoppen Sie aus Ihrem aktuellen Gefährt, der Kollege aus dem herzitierten Panzer trollt sich, und schon läßt sich diese Einheit übernehmen. Wie man's von Strategiespielen gewohnt ist, lassen sich auch mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen und dann per Hot Key gesammelt herumkommandieren.

Die einzelnen Gefährte können bis zu vier Waffensysteme an Bord haben. Mit der rechten Maustaste wechseln Sie zwischen den einzelnen Wummen; mit links wird geschossen. Das Vernichtungsarsenal umfaßt äußerst coole Modelle wie die dicke Granate, die gemütlich zum Ziel holpert, aber erst auf Ihren Mausklick hin detoniert. Freunde der Richterskala lösen hingegen ein kleines Planetenbeben im Zielgebiet aus.

Lassen Sie in der hitzigen Schlacht Ihre Karre nicht verkommen: Munitions- und Reparatur-Geschenkkörbe stellt der Recycler zusammen. Dort müssen die Trostpflästerchen abgeholt werden, sofern man nicht eine Armoury gebaut hat, die den Nachschub in Pizzadienst-Manier anliefert.



Offensiveinheiten wählen, dann mit der 1 den Raketenpanzer aktivieren und per erneutem Keyboard-Griff dem Burschen einen Befehl erteilen.



Auf dem Jupitermond wird fürs erste gewohnt. Zunächst lassen Sie den Recycler ein paar Geschütztürme bauen, damit er Überraschungsangriffen nicht schutzlos ausgeliefert ist.



Hier ist ein Geysir: Nachdem die Fabrik an die Energiequelle angedockt hat, kann sie Einheiten produzieren.

Fauch! Dem entfliehenden Frechling hetzen wir ein Raketenpärchen an die Hacken.

Insgesamt bietet Battlezone 25 Missionen: 17 auf amerikanischer und acht auf sowjetischer Seite. Sie haben anfangs freie Wahl zwischen beiden Lagern, doch aufgrund des sanfteren Schwierigkeitsgrads sollten Sie erst einmal die Amis übernehmen. Zusätzlich gibt es fünf Tutorials, in denen Sie mit der nicht unkomplexen Steuerung vertraut gemacht werden. Die Dynamik der einzelnen Einsätze ist beachtlich; urplötzlich können sich die Missionsziele ändern. Neben den üblichen Verteidigungsschlachten und Vernichtungsattacken müssen Sie auch mal Alien-Gebäude identifizieren, einen Wissenschaftler eskortieren oder herausbekommen, welche Aufmarschroute der Gegner plant. Im Spielverlauf tummeln Sie sich auf sieben verschiedenen Planeten und Monden, die jeweils ihren speziellen Grafikstil und geologische Besonderheiten haben. Nicht auf jedem Bodentyp läßt sich ein Gebäude errichten; blubbernde Lavaseen können Bodentruppen beschädigen.

Die 3D-Engine gibt sich auch ohne Beschleunigerkarte imposant; mit einer Direct3D-kompatiblen Zusatzkarte sieht's aber nochmals zwei Zacken cooler aus. Netzwerk- und Online-Freunde werden mit zwei Varianten bedient: Im »Full Strategy«-Modus können bis zu vier Generäle Ihre jeweiligen Armeen hüten. Beim Deathmatch rumpeln Sie hingegen actionmäßig mit einer bestimmten Einheit durch den Mondstaub; hier dürfen acht Spieler gleichzeitig ran.

Der ideologische Weltraumkampf ist nicht unkomfortabel. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl; der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Lassen Sie sich zudem nicht von den englischen Bildschirmtexten unserer Testversion irritieren: In diesen Tagen erscheint Battlezone komplett in Deutsch. Zu den Synchronsprechern gehören zum Beispiel die deutschen Stimmen der Schauspieler Jack Nicholson und Clint Eastwood. (hl)



Die gelbe Textanzeige links oben bedeutet, daß wir diese drei Panzer zu einem Grüppchen zusammengefaßt haben. Per Funktionstastendruck horcht das Trio gemeinsam auf unsere Kommandos.

Heinrich Lenhardt ★★★★★

Vorsicht, losgelöster Tester – ich bin entzückt! Battlezone bescherte mir eines dieser seltenen »Oha«-Erlebnisse, die Spiele-Meilensteinen vorenthalten sind. Ungewöhnliche Genremischung, neuer Steuerungsideen, klasse 3D-Engine und ein phantastisches Feeling.

Wo andere Spiele mich in bestimmte Einheiten zwängen, hüpfe ich hier nach Belieben quer durch den Fuhrpark. Ein paar Minuten als Geschützturm, als unbewaffneter Schrottsammler oder dann doch lieber im Bomber durch den waschküchigen Venus-Luftraum rauschen? Vielleicht macht Ihnen auch eine Karriere als futuristischer Carjacker Spaß, der gegnerische Einheiten mopst.

Die Bau- und Planungs-Komponente kommt eindrucksvoll auf 3D gefönt rüber; das ist doch mal was anderes, als Sprites über flache Landkarten zu hetzen. Hochgradig spannend wurden die Missionen designt: Überraschende Ereignisse, dezent eingestreute Cut Scenes und ein roter Handlungsfaden tragen ihren Motivationsanteil bei.

Bei soviel Stärken kann ich Mängelchen im Detail gut verknusen. Das Hauptproblem »Übersicht« wurde befriedigend gemeistert. Mit zwei Radarvarianten und Navigationspunkten weiß ich eigentlich meistens, wo es langgehen muß. Doch die feine Übersichtskarte steht erst nach Installation eines Satelliten zur Verfügung – schade.

Auch wenn der Hektikpegel stellenweise nett ausschlägt und die Menge an Missionen nicht überwältigend ist, riecht dieses Programm schwer nach Hit. Battlezone feuert mit seinem originellen Spielprinzip breite Faszinationssalven ab, von denen viele Auf-Nummer-sicher-Programme nur feucht träumen können. Wer für suchterregende Genremischungen offen ist, sollte sich schleunigst an der Rettung des Solarsystems beteiligen.

+ Kühne Mischung aus Action-Sim und Strategie

+ Enorme 3D-Grafik

+ Ausgeklügelte, komplexe Steuerung

+ Gute Story und Atmosphäre

– Kein Editor

Battlezone

Hersteller:	Activision	**3D-Karten:** Direct3D
Testversion:	Beta vom Februar '98	**Hardware, minimum:** Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Deutsch	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

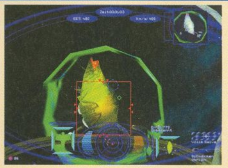
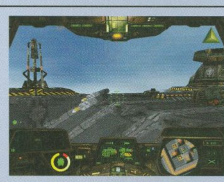
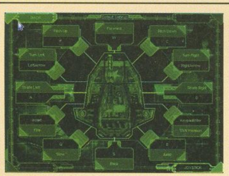
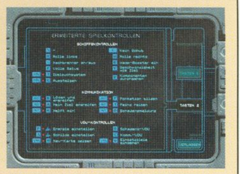
PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	90	Multi-Player:	80

Spielspaß: 90

Battlezone im Vergleich

Der Weltraum, unendliche Spielevielfalt: Wie schlägt sich Battlezone im Vergleich zum Strategie-Action-Rivalen »Uprising« und dem Weltraum-Ballerbonbon »Wing Commander Prophecy«?

	Battlezone (Spielspaß: 90)	Uprising (Spielspaß: 79)	Wing Com. Prophecy (Spielspaß: 85)
 Grafik	 Battlezone: Wunderbares Mond- und Planeten-Feeling mit detailliertem, zerklüfteten Terrain. Schön animierte Einheiten und Fabriken. 3D-Karte empfohlen.	 Uprising: Mit seinen Bitmap-Soldaten und ergrauten Lichteffekten gewinnt Uprising nicht direkt Schönheitspreise, aber die Optik erfüllt ihren Zweck.	 Wing Commander Prophecy: Schöne und schnelle Weltraum-Dogfights mit einer Extraportion Spezialeffekte. Die 3D-Kartenunterstützung ist hochwertig.
Fahrzeuge	 Battlezone: Rund 20 verschiedene Vehikel mit individueller Bewaffnung können Sie steuern – vom Rohstoffschnüffler bis zum Riesenroboter.	 Uprising: Sie fahren ein und den selben Panzer, der sich aufrüsten läßt. Bomber & Co. können Sie zwar auf bestimmte Gegner hetzen, aber nicht selber steuern.	 WC Prophecy: Es gibt zwar einen netten Stapel Raumschiffe, doch Sie können in der Regel nicht selber wählen, mit welcher Kiste Sie die nächste Mission fliegen.
Strategie & Taktik	 Battlezone: Aufbau und Verlagerung einer Basis, verschiedene Fabriken, detaillierte Anweisungen für andere Einheiten: Hier gibt's die meisten taktischen Finessen.	 Uprising: Sie können Ihren Einheiten Angriffe auf gegnerische Stellungen befehlen. Produktionsstätten lassen sich nur an bestimmten Positionen bauen.	 WC Prophecy: Strategie und Taktik sind bei den Action-orientierten Weltraum-Dogfights dünn gesät. Sie können lediglich Ihre Wingmen anfunken.
Bedienung	 Battlezone: Selber rumrumpeln und simultan die Untergebenen herumkommandieren. Diese Mischung funktioniert mit einer Maus-/Tastatur-Kombination gut.	 Uprising: Da detaillierte Anweisungen an Ihre Truppen nicht möglich sind, kommt Uprising im taktischen Bereich mit wenigen Funktionstasten-Handgriffen aus.	 WC Prophecy: Wenig Grund zum Fummeln. Mit einem guten Joystick meistern Sie die Sternenschlacht; Zusatzfunktionen sind auf einigen Tasten geparkt.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Dark Omen Warhammer

Ein Hammer geht auf Reisen: Mit diesem kurzerhand bei Mindscape eingekauften Echtzeit-Strategiespiel wagt Electronic Arts einen Zwischenspurt in die Warhammer-Gefilde.

Nach »Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte« und »Warhammer: Final Liberation« werden bereits zum dritten Mal Motive des legendären Brettspiel-Universums versoftet. Streng genommen knüpft »Dark Omen« direkt an den Vorgänger »Im Schatten der gehörnten Ratte« an. Jedoch wurden sowohl die Präsentation als auch die Steuerung komplett überarbeitet. Übrig blieb eigentlich nur die bereits bekannte Hintergrundgeschichte. Daher schlüpfen Sie hier ein zweites Mal in die Rüstung des geldgierigen Hauptmanns Morgan Bernhardt. Der soll gegen Bezahlung das Warhammer-Reich vor einer mörderischen Horde von Orks, Zombies, Skeletten, Mumien und ähnlichem sinisteren Gesocks behüten. In den insgesamt 30 Missionen der einzigen Kampagne geht es stets darum, sämtliche Gegner zu vernichten oder zur Aufgabe zu zwingen. Einen Missionsbaum gibt es zwar auch, allerdings verzweigt sich dieser nur sechs Mal, was aber andererseits wieder der spannenden Hintergrundgeschichte zugute kommt. Zehn der Solokarten stehen auch für den Mehrspielerbetrieb zur Verfügung. Anders als in der Einzelrunde dürfen Sie hier auch wahlweise die böse Seite übernehmen und sich Ihre Armee zu Beginn individuell zusammenstellen.



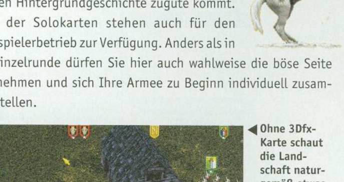
Jeder erteilte Befehl wird durch ein animiertes Miniportrait bestätigt.



Für jede Einheit existiert eine hübsche Beschreibung.



Der mächtige Magier feuert einen alles vernichtenden Energiestrahl ab.



◀ Ohne 3Dfx-Karte schaut die Landschaft naturgemäß etwas gröber aus.

Zunächst mal ist allerdings ein Blick auf das Tutorial zu empfehlen, denn dort werden Sie auf vorbildliche, da sehr verständliche Weise mit der Handhabung und dem Spielverlauf vertraut gemacht. Nach einem imposanten gerenderten Intro beginnt dann endlich der Ernst des Söldner-Daseins. Vor jeder Mission gibt es einen eindrucksvollen Kamerarundflug über das dreidimensionale Gelände, das sogar ohne 3Dfx-Unterstützung mächtig was hermacht. Die 3D-Landschaft wird aus einer schrägen Draufsicht gezeigt und läßt sich mittels Maus oder Tastatur stufenlos in alle Richtungen zoomen und drehen, ein Druck auf die Leertaste lockt zudem eine Übersichtskarte aus ihrem Versteck. Die Gefechte finden abwechselnd auf grünen Wiesen, vor düsteren Burgen oder in engen Gebirgspässen statt, manchmal locken sogar winterliche Gefilde.



Nur im Nahkampf lösen sich die festen Formationen zeitweilig auf.



Zu Beginn postieren Sie die Truppen in das mit weißen Fähnchen umgrenzte Gebiet.



▲ Zwischen den Missionen berichten die Kommandeure über den Stand der Dinge.





In der höchsten Nahansicht sieht man jeden einzelnen Pfeil.

Die Truppen von Dark Omen sind jeweils in kleine Regimenter mit bis zu etwa 20 Mann unterteilt, wobei jedes Regiment einer bestimmten Waffengattung wie Bogenschützen, Kavallerie oder Infanterie angehört. Diese werden vor Beginn jeder Mission innerhalb eines mit Fähnchen abgesteckten Gebietes abgesetzt. Auf Wunsch nimmt Ihnen zwar auch der Computer diese Tätigkeit ab, empfehlenswert ist diese Vorgehensweise aber nicht. So eine Umgruppierung dauert nämlich seine Zeit, und der Gegner rückt in aller Regel sehr schnell vor. Außerdem sind die hochwichtigen Kanonen vollkommen unbeweglich, und dort, wo sie einmal hingesetzt wurden, verharren sie bis zum Ende der Mission. Zudem hat das umliegende Terrain wesentlichen Einfluß auf die Feuerkraft der Fernkämpfer: Wer auf einem Hügel postiert ist, der schießt sowohl genauer als auch zielsicherer als die Jungs im Tal. Auch wird die Feuerlinie dort weder von Bäumen noch von Bergen behindert. Jeder einzelne Kämpfer Ihrer Regimenter ist höchst wertvoll, denn die Belegschaft wird in nachfolgende Missionen übernommen und steigert ihre Kampfkraft mit jedem gewonnenen Gefecht. Anders ist dies bei den Hilfstruppen, die Ihnen in einigen Missionen Beistand leisten. Sie verschwinden nach Erfüllung des Auftrages und können daher bedenkenlos verheizt werden. Später gesellt sich auch ein Magier hinzu, der ebenso wie sein böser Widerpart über 26 Zaubersprüche gebietet. Nach jeder Beschwörung etwa eines Feuerballs oder eines Laserstrahls benötigt der Magier ein wenig Zeit zur Regeneration. Aber sowohl er als auch die mit einer erstaunlichen Reichweite ausgestatteten Bogenschützen sind nur im Fernkampf einsetzbar, denn Fernwaffen und Zaubersprüche machen keinen Unterschied zwischen Feind und Freund: Nur allzu leicht metzelt man versehentlich die eigenen Truppen nieder.

Während die Karte am besten mittels Tastatur herumgezoomt wird, muß zur Befehlsvergabe die Maus herhalten. Zunächst klicken Sie auf das Wappen der Einheit, als zweites auf den am rechten Bildrand postierten Menükreis und danach auf den gewünschten Gegner. Getötete Feinde hinterlassen manchmal auch Geld oder einen der insgesamt über zwei Dutzend kampfkraftsteigernder Gegenstände, beides wird natürlich umgehend eingesackt und nach der Schlacht auf jede beliebige Einheit verteilt. So ein Flammenschwert etwa versetzt seinen Besitzer in die Lage, mächtige Feuerbälle abzufeuern. Die gewonnene Kohle dagegen dient zwischen den Missionen dazu, getötete Einheiten zu ersetzen, die dann mit zunehmender Erfahrung immer stärker werden. **(md)**

Manfred Duy ★★★★

Vorsichtig erkundet meine Kavallerie einen schmalen Bergdurchstich, in dem es verdächtig ruhig ist. Wie nicht anders zu erwarten, brechen urplötzlich einige untote Wegelagerer zwischen den Felsen hervor. Meine Reiter drehen um und locken den Feind hinter sich her in Richtung eines kleinen Waldstückes. Dort werden sie von meinen Bogenschützen überrumpelt, die ich klugerweise in eben dieser Absicht dort postiert habe. Meine Kavallerie schwenkt sofort um und gibt dem demoralisierten Gegner den Rest.

Trotz seiner prachtvollen Präsentation lebt Dark Omen vor allem von der Vielzahl solch kleiner taktischen Finessen, denen hier (anders als bei den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen) noch eine große Bedeutung zukommt. Als etwas knausrig empfinde ich es dagegen, daß ich als Solist nicht auch mal die böse Seite übernehmen darf. Angesichts des stets mit einer Übermacht gesegneten Gegners, wären mehrere Schwierigkeitsgrade nett gewesen. Zusätzliche Solo-Missionen außerhalb des Kampagnen-Korsetts gehen mir auch ein wenig ab.

- **+ Taktisch ausgefuchstes Geschehen**
- **+ Prächtige Präsentation**
- **+ Sehr gute Bedienung**
- **– Nur ein Kampagne**
- **– Keine einzeln anwählbaren Missionen**

Dark Omen: Warhammer

Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Beta vom Februar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-2 (Netzwerk, Modem)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

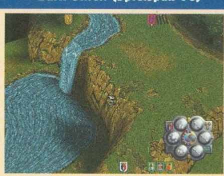
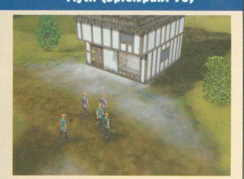
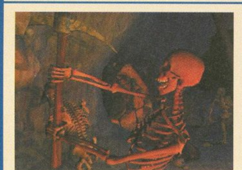
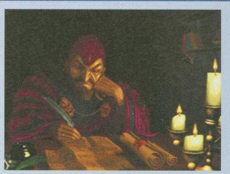
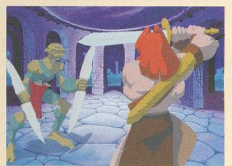
PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	90	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 76

Dark Omen im Vergleich

Dank ihrer 3Dfx-Optik brauchen sich Echtzeit-Strategiespiele vom Kaliber »Myth« oder »Dark Omen« nicht mehr vor den Grafikorgien anderer Genres zu verbergen.

	Dark Omen (Spielspaß 76)	Warhammer (Spielspaß: 76)	Myth (Spielspaß: 73)
Landschaften	 Dark Omen: Unterstützt sowohl 3Dfx-Karten als auch die MMX-Technologie. Das Gelände läßt sich in alle Richtungen zoomen und drehen.	 Warhammer: Der Bildausschnitt ist verhältnismäßig klein, da die Steuermenüs und auch die Übersichtskarte viel Platz in Anspruch nehmen.	 Myth: Auch in der Nahansicht schaut die Grafik dank 3Dfx einfach bezaubernd aus. Die Details kommen fast noch etwas besser rüber als bei Dark Omen.
 Truppenunterteilung	 Dark Omen: Die Unterteilung der Truppen in feste Regimenter kommt der Übersicht während der Kämpfe zugute. Die Animation ist allerdings eher durchschnittlich.	 Warhammer: Die knuffigen Einheiten schauen praktisch genauso aus wie bei Dark Omen, die Übersicht bleibt auch hier dank der Unterteilung in Regimenter gewahrt.	 Myth: Die Kämpfe sind arg unübersichtlich und sehr hektisch, vor allem da die Einheiten ihre Formation während der Kämpfe aufgeben.
 Zwischensequenzen	 Dark Omen: Die gerenderten Zwischensequenzen schauen sehr gut aus und tragen erheblich zur gelungenen atmosphärischen Gesamtpräsentation bei.	 Warhammer: Mit ihren 256 Farben sind die Zwischensequenzen nicht mehr zeitgemäß. Selbst in der deutschen Version wurden sie nicht übersetzt sondern nur untertitelt.	 Myth: Die gezeichneten Zwischensequenzen sind zwar recht schnuckelig, passen aber mit ihrer »Disney«-Optik nicht so recht zu der ansonsten sehr morbiden Handlung.
 Charaktereigenschaften	 Dark Omen: Sämtliche Einheiten verfügen über zumindest eine steigerbare Charaktereigenschaft und können jeweils einen Gegenstand mit sich herumschleppen.	 Warhammer: Jede Einheit verfügt über neun steigerungsfähige Charaktereigenschaften, ein bis heute unangefochtener Rekord im Echtzeit-Strategie-Sektor.	 Myth: Ein Energiebalken informiert über den Gesundheitszustand und den Erfahrungslevel jeder einzelnen Einheit. Deren Stärke nimmt mit jedem Gefecht zu.

Special

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Dunkle Manöver

Das deutsche Programmierteam Trinode schickt eine bunt zusammengewürfelte Truppe in die rundenbasierte Schlacht. Die entstammt nicht nur verschiedenen Ländern, sondern auch unterschiedlichen Zeitepochen.


Wie aus dem rechten Minibild ersichtlich, ist der viersitzige Panzer mit einem Agenten belegt.

Der Personalbestand der im Juli 1996 gegründeten deutschen Softwarefirma Trinode rekrutiert sich zum Großteil aus ehemaligen Blue-Byte-Mitarbeitern. Bevor Firmenchef Bernhard Ewers die Arbeit als Produzent von »Dunkle Manöver« aufnahm, entwickelte er für seinen Ex-Arbeitgeber die komplette »Battle Isle«-Serie. Grafiker Janos Toth dagegen werkelte zuvor am Level-Design von »Extreme Assault«, und Art Director André Rainer führte diesen Job bereits bei »Schleichfahrt« aus.

Mit Dunkle Manöver legt Trinode nach fast zweijähriger Entwicklungsarbeit sein erstes großes Projekt vor. Dabei handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel der außergewöhnlichen Sorte. Das fängt schon damit an, daß zum Betrieb keinerlei Installation nötig ist – dafür gibt es bei jedem Spielstart eine Handbuchabfrage. Die Hintergrundgeschichte mutet da fast schon banal an: Zeitpunkt der Handlung ist das Jahr 1938. In der einzigen vorhandenen Kampagne sollen Sie als Chef der multinationalen Eingreiftruppe »Organisation X« die weltweit tätige Terrororganisaion »R.A.T.« aufhalten. Im Zuge der insgesamt 30 Missionen besuchen Sie nacheinander Mexiko, Afrika, den Himalaya und Grönland. Im Mehrspielerbetrieb stehen dagegen neun zusätzliche Karten zur Verfügung. Nur dort stellen Sie sich vor Beginn Ihre Armee selber zusammen. Zu Wahl stehen recht außergewöhnliche Benzinkutschen aus unterschiedlichen Epochen wie etwa eine Mercedes-Limousine, ein Sherman-Panzer, ein Motorrad oder gar ein Düsenjäger.


In Schneegebieten sinkt die Reichweite der meisten Einheiten.

Nach dem Verlesen der Missionsbeschreibung geht's raus auf die aus der Vogelperspektive gezeigten Landkarte. Die ist stets komplett einsehbar, feindliche Fahrzeuge und wichtige Gegenstände, die nicht in der Nähe Ihrer Truppen sind, werden als Fragezeichen dargestellt. Jedes Ihrer Fahrzeuge läßt sich entweder durch einen direkten Mausklick oder besser noch über die am unteren Bildrand prangende Iconleiste aktivieren. Im Point-and-click-Verfahren manövrieren Sie die Blechkübel einzeln umher. Die Aktionspunkte jeder Einheit lassen sich in die drei Bereiche Bewegung, Angriff und Verteidigung aufteilen. Anders als bei den bisherigen Strategiespielen ist es möglich, Einheiten zu bewegen, noch während die anderen ihren Zug ausführen – ein netter Einfall übrigens, der viel Zeit erspart.

Jedes der Fahrzeuge ist mit einem bis sechs Agenten besetzt und läßt sich mit maximal vier Gegenständen wie stärkeren Reifen oder einer zweiten Waffe hochrüsten. Dabei ist natürlich klar, daß eine Limousine auf Geschwindigkeit und ein Panzer auf


Die mit einem Fragezeichen versehenen Fahrzeuge stehen leer und können übernommen werden.


In den Mehrspieler-Szenarien kommt es vor allem darauf an, verlassene Einheiten schnell zu besetzen.



Für jede Einheit exisitert ein fotorealistisches Bild nebst Beschreibung.

Auf der Landkarte stehen Kontaktleute herum, die wichtige Informationen preisgeben.

Angriffsstärke setzen wird. Feinde werden per Mausklick sofort unter Beschuß genommen, die Art des Schadens hängt im erheblichen Maße von der verwendeten Waffe ab. So holen Maschinengewehre in erster Linie die feindlichen Agenten von ihrem Fahrersitz, andere Waffen dagegen richten vornehmlich bei den Motoren oder der Panzerung Schaden an. Sobald ein Fahrzeug verwaist ist, bleibt dieses stehen und kann durch das Transferieren eines Agenten übernommen werden. Auf diese Weise ist es durchaus möglich, seine Miniarmee im Laufe einer Mission auf die dreifache Anzahl aufzustocken.

Nach jedem Gefecht gibt es gesteigerte Erfahrungspunkte, allerdings werden auch Beschädigungen in nachfolgende Missionen übernommen. Ein Fahrzeug auszuschalten, kann durchaus zehn Runden in Anspruch nehmen, denn Sie dürfen innerhalb Ihrer Runde Beschädigungen mit Ersatzteilen reparieren. Die finden sich genauso wie Benzin, Munition und Wodka (zwecks Agentenrekrutierung!) in reichlicher Vielzahl auf dem Gelände. Aufgesammelt werden sie durch einfaches Überfahren, dadurch landen sie in einem gemeinsamen Pool, der jedem Gefährt zur Verfügung steht.

Die mannigfachen Missionen bestehen aber nicht etwa darin, einfach den Gegner platt zu walzen. Vielmehr müssen Sie spezielle Aufträge erfüllen wie etwa ein geheimes Drogenlabor unschädlich zu machen, einen Flughafen einebnen oder einen Spion an der Flucht zu hindern. Diese Aufträge sind nur erfüllbar, wenn Sie es schaffen, die feindliche Übermacht samt der Bunker, Panzersperren und Abwehrtürme zu umgehen und durch lokal begrenzte punktuelle Angriffe den Gegner auszumanövrieren.

Die erste Verkaufsversion »Dunkle Manöver 1.0« enthält keine Möglichkeit, innerhalb einer Mission zu speichern. Diese Feinheit wird erst ab der Version 1.1 geboten. Zum Trost wird Trinode einen entsprechenden Patch auf der Website »http://www.trinode.de« bereitstellen. **(md)**



In einigen wenigen Missionen greifen auch Flugzeuge in das Geschehen ein.

Manfred Duy ★★★★

Ungewöhnlich interessant, aber zumindest ebenso ausbaufähig. Dieses Sätzchen faßt meine zwiespältigen Gefühle angesichts dieses ungewöhnlichen Strategiespiels wohl am besten zusammen. Erfreulich ist das ganze Arsenal innovativer Einfälle, die hier Berücksichtigung fanden. Alleine der Umstand, daß ich hier mehrere Einheiten parallel umherdirigieren darf, verdient einen Orden. Auch die ungewöhnliche Truppenzusammenstellung bläst frischen Wind in das etwas erschlaffte Genre. Das Wörtchen Taktik wird hier zudem noch ernst genommen, denn wirklich jede Aktion will wohl überlegt sein. Ein schlecht gezielter Schuß genügt, und schon sitzt der Gegner in meinem Panzer, und der bereits gewonnen geglaubte Auftrag endet in einem Fiasko.

Leider trüben einige kleine Designmängel das Bild. So gehört das Karten-Scrolling eher zu den zähen Brüdern. Den erfreulichen Umstand, daß Dunkle Manöver keinerlei Festplattenplatz benötigt, bezahlt man mit lästigen Nachladezeiten. Die treten jedesmal auf, wenn sich ein Informationsfenster öffnet.

- **+ Viele innovative Spielelemente**
- **+ Spannende Story**
- **+ Origineller Truppenmix**
- **− Zähes Karten-scrolling**
- **− Mäßige Animationen und Zwischensequenzen**

Dunkle Manöver

Hersteller:	Trinode	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–7 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	80 Mark		

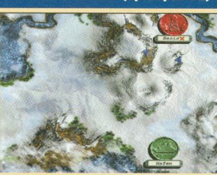
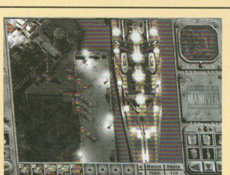
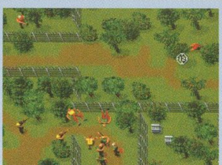
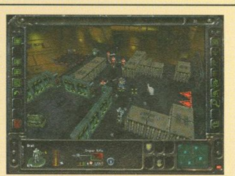
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 73

Dunkle Manöver im Vergleich

Drei der innovativsten Strategiespiele der letzten Zeit, in denen es Zug um Zug voran geht, treten auf dieser Vergleichsseite gegeneinander an.

	Dunkle Manöver (Spielspaß 72)	Jagged Alliance (Spielspaß: 85)	Incubation (Spielspaß: 80)
 Missionswahl	 Dunkle Manöver: Die Wahl des Einsatzgebietes erfolgt nach einer kurzen Missionsbeschreibung über eine Übersichtskarte, hier ist eine Wintermission angesagt.	 Deadly Games: Vor dem Einsatz wird das Gebiet in der Übersicht angezeigt, dort erfolgen ausführliche Beschreibungen nebst einer Vielzahl kleinerer taktischer Tips.	 Incubation: Vor dem Auftrag gibt es eine sehr allgemeine Missionsbeschreibung. Genauere taktische Tips lassen sich auf Wunsch zusätzlich anzeigen.
 Einheiten	 Dunkle Manöver: Zwecks Beschreibung von Gegenständen und Einheiten werden photorealistische Bilder mit detaillierten Informationen eingeblendet.	 Deadly Games: Ähnlich wie in einem Rollenspiel verfügt jeder Charakter über ein separates Inventar. Jeder Gegenstand kann mittels rechter Maustaste angesehen werden.	 Incubation: Im Inventar wird ausführlich auf die Vor- und Nachteile einzelner Waffen eingegangen. Die Einheiten verfügen über steigerungsfähige Charaktereigenschaften.
 Bewegung	 Dunkle Manöver: Innerhalb einer Runde kann beliebig oft zwischen den einzelnen Einheiten umgeschaltet werden. Kleine Symbole informieren über die Schäden.	 Deadly Games: Während der Bewegung können die Einheiten beliebig oft gewechselt werden, so daß sich etwa ein Söldner einen Teil davon bis zum Rundenende aufhebt.	 Incubation: Nicht verbrauchte Bewegungspunkte verfallen, nachdem man die Einheit gewechselt hat. Die Änderung der Blickrichtung ist dagegen gratis.
 Gegenstände	 Dunkle Manöver: Herumstehende Utensilien wie Schiffe oder Häuser sind praktisch nur Zierrat oder allenfalls Hindernisse, die es zu umgehen gilt.	 Deadly Games: Bäume und Felsen schauen zwar nicht gut aus, bieten aber Schutz vor feindlichem Beschuß. Wälder bieten zudem ausgezeichnete Verstecke.	 Incubation: Mauern, Türen und Fässer sind wichtige taktische Hilfsmittel. Fässer lassen sich manchmal verschieben und explodieren auf Beschuß.

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Jack Jazzrabbit 2

Passend zur Osterzeit hoppelt ein altbekannter Hase namens Jazz Jackrabbit auf die Spielergemeinde zu. Zum Leidwesen der Gefräßigen versteckt er allerdings keine bunten Eier, sondern rast und springt durch hochauflösende Level.

Im Mehrspielermodus rösten Sie sich gegenseitig oder machen ein spannendes Rennen.

Vor etlichen Jahren präsentierte Apogee mit »Jazz Jackrabbit« ein solides Geschicklichkeitsspiel, das nicht mit Spielwitz und tollen Bonusleveln geizte. Damals war das Karnickel-Gehoppel mit Seitenansicht eine kleine Sensation; Hüpfspiele galten auf PCs als Rarität. Jetzt zauberten die Programmierer ihr Kaninchen erneut aus dem Zylinder, spendierten ihm hochauflösende Welten und stellten ihm einen Partner namens Spaz zur Seite. Dieser unterscheidet sich jedoch nur durch eine andere Farbe von seinem Kumpan Jazz.

Gleich zu Beginn sorgt das altbekannte Musikstück für wohlige Nostalgie und erinnert an den harten Kampf gegen Oberbösewicht Devan Shells, welcher nach der Macht über das ganze Universum griff. Zum Dank für seine Heldentaten aus dem ersten Teil wird Jazz zum Prinzen gekrönt und muß sich nach ausreichenden Huldigungen wieder als Superheld beweisen. Diesmal steht die Zerstörung einer Zeitmaschine an, die abermals von Devan Shells gebastelt wurde.

Flugs schreiten Sie zur Tat und werden gleich im ersten Level von einem schönen Tutorial begrüßt. Sofort sticht die neue Grafik ins Auge und offenbart den ersten Malus: Jazz ist durch die höhere Auflösung geschrumpft und büßt somit viel von seinem Knuffelcharme ein. Gleichgeblieben sind die vielen unterschiedlichen Aktionen, die der heroische Charakter beherrscht. So können Sie neben dem bekannten Springen und Rennen auch fliegen und schießen. Letzteres ist besonders wichtig, um Feinden wie Schildkröten oder rabiaten Rentnern den Garaus zu machen. Beim Kampf gegen die Bösewichte fällt bald das zweite Manko auf: Viele Gegner sind so postiert, daß man die nahende Gefahr fast nicht erkennen kann. So verbergen sich lila Fledermäuse in den braunen Wänden und warten nur darauf, ein unvorsichtiges Häschen zu erhaschen. Die Folge ist der traurige Verlust eines Herzchens. Diese Lebenspunkte werden Sie noch viel häufiger abtreten, da sich der kleine Mümmler etwas schwammig steuern läßt. Beispielsweise hält der pelzige Freund nicht sofort an, wenn Sie die Laufen-Taste loslassen, sondern schlittert noch ein wenig weiter. Bei der für Jazz typischen hohen Geschwindigkeit stellt dies ein nicht zu unterschätzendes Problem dar.



In späteren Leveln lehrt Zusatzhase Spaz grünen Omas mit Raketen das Fürchten.

Trampolins, zum Hangeln geeignete Seile und beschleunigende Stangen katapultieren Sie über weite Strecken und manchmal in einen Bonusraum. Damit Sie bei solcherlei rasanten Aktionen nicht unverhofft auf eine Überzahl an Feinden geraten, können Sie den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen. Wer keine Lust hat, die rund 40 Level alleine durchzuspielen, vergnügt sich mit bis zu sieben weiteren Spielern im Mehrspielermodus. **(ps)**

Philipp Schneider ★★★

Jazz Jackrabbit ist zwar ein Klassiker unter den Jump-and-runs, kann aber in der Neuauflage gewisse Schwächen nicht verbergen. Was ich besonders schade fand: Der olle Hase kann keineswegs mit dem Charme eines Croc oder eines Tonic mithalten kann. Gegen die moderne 3D-Konkurrenz sieht unser Hasenheld trotz hochauflösender Grafik etwas altbacken aus.

Alles in allem ist Jazz 2 ein nettes Jump-and-run für nostalgisch gestimmte Hoppel-Freunde. Kratzer bei Steuerung und Leveldesign nagen aber an der Spielspaß-Wertung.

+ Hochauflösende Grafik

+ Enthält Vollversion von Teil 1

– Fiese Positionierung der Feinde



Jazz Jackrabbit 2

Hersteller:	Apogee/Take 2
Testversion:	Beta vom Februar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-8 (Splitscreen, Internet)
Ca.-Preis:	60 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium /90, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium /166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 58

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

OEM VERSION

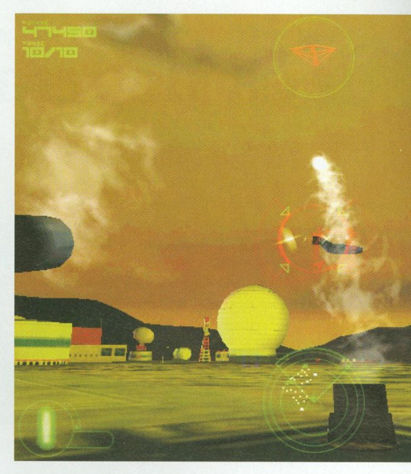
Incoming

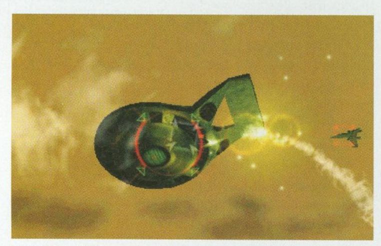
Der nächste Angriff auf den Grafikthron kommt von Rage Software. Eine erste OEM-Version des fulminanten 3D-Geballers »Incoming« läßt einiges für die in Kürze erscheinende Vollversion erwarten.

Einige Wochen vor dem eigentlichen Release taucht das Action-Feuerwerk »Incoming« still und heimlich als Hardware-Beilage auf. Bei der AGP-Grafikkarte Hercules Thriller (ca. 450 Mark) und der Renegade 3D von Jazz Multimedia (ebenfalls ca. 450 Mark) liegt eine sogenannte OEM-Version von »Incoming« bei. Laut Hersteller Rage bietet diese Vorabfassung, die man einzeln nicht kaufen kann, etwa 50 Prozent der Features und Komplexität des fertigen Spiels. Und das soll Mitte April als normales Stand-alone-Produkt (also ohne Hardware-Paket und zum Normalpreis) in den Händlerregalen auftauchen. Da sich diese Vollversion in vielen Punkten ändern soll (siehe Kasten), verzichteten wir aus Fairneßgründen auf eine genaue Bewertung der OEM-Fassung. Wir haben sie aber schon einmal intensiv angespielt und bereits erste Eindrücke gesammelt.

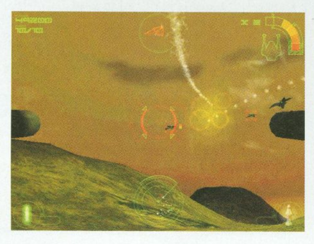
Unverändert bleibt in jedem Fall die atemberaubende Hintergrundgeschichte »Aliens greifen die Erde an«. Der werte Spieler schießt reihenweise UFOs ab; von »Space Invaders« unterscheidet Incoming immerhin die Tatsache, daß alle Außerirdischen-Ausmärz-Aktionen in schnuckeliger 3D-Kulisse stattfinden. Die alte Formel »Blickkontakt gleich leerer Raketenschacht« geht noch immer problemlos auf.

Damit das stete UFO-Wegputzen nicht langweilig wird, teilt Ihnen das Militär für jeden Einsatz ein neues Fahrzeug oder einen Flieger zu. So düsen Sie im Hovertank über Stock und Stein, mit dem Hubschrauber durch die Wolken oder sitzen schlicht und ergreifend in einem Geschützturm, um näherkommende UFOs mit der Plasmakanone zu bearbeiten. Die Vehikel unterscheiden sich naheliegenderweise durch ihre Manövrierbarkeit (ein Panzer hebt höchstens in einem Minenfeld vom Boden ab) und durch ihre individuelle Steuerung. Schub und Bremse funktionieren beispielsweise bei Düsenjet und Hubschrauber genau entgegengesetzt. Jedes der zu absolvierenden Szenarien ist in sechs Missionen eingeteilt, die Sie an beliebiger Stelle speichern dürfen. Der umfangreiche Mehrspielermodus läßt noch bis zum Stand-





In wenigen Sekunden vertuscht unsere Rakete die Existenz dieses UFOs effektiver, als es die USA-Regierung je könnte.



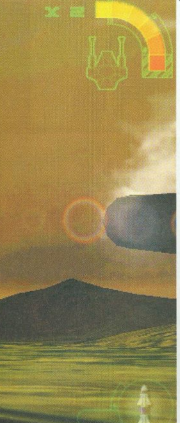
Die Lensflare Effekte geben dem flachen Spielgeschehen eine unglaubliche grafische Tiefe.

Warten auf die Vollversion

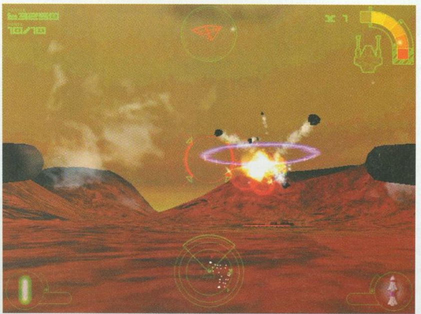
Schenkt man den Versprechungen der Entwickler von Rage Glauben, hat die im April erscheinende Stand-alone-Version nur noch den Namen mit dem OEM-Incoming gemein. Aus diesem Grund enthalten wir uns bis auf weiteres einer Wertung. Konkret sind folgende Verbesserungen gegenüber der OEM-Fassung geplant:

- **65 zusätzliche Missionen in zwei neuen Szenarien.**
- **Sprachausgabe der Kommunikation von Aliens und Menschen.**
- **Strategische Übersichtskarte, auf welcher der Spieler alliierte Truppen befehligt.**
- **Weitere Fahrzeuge, etwa Torpedo-Boote, F-22-Jet oder AH1.**
- **Eine größere Anzahl verschiedener HUDs (inklusive UFO-Interieurs).**
- **Neue Grafikeffekte: Fogging, animierte Oberflächen (Himmel, Untergrund), Schattenwurf.**
- **Mehrspielerfunktion mit Split-Screen-Modus.**
- **AGP nicht zwingend erforderlich; Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten.**

Aktuell



Während Ihre Plasmasalven den UFOs zusetzen, tut die SAM-Stellung ihr Übriges.



Auch die seit der Special Edition von Star Wars äußerst beliebten Explosionsringe dürfen in Incoming nicht fehlen.

ablegen. So funktioniert die OEM-Version von Incoming rein theoretisch auch auf Computern ohne spezielle AGP-Grafikkarte. Diese produzieren wegen der noch nicht vorgenommenen Anpassung jedoch Darstellungsfehler en masse. Einen Pentium II benötigen Sie ebenfalls nicht zwingend. Da aber die komplette Vektorberechnung eine Sache des Prozessors bleibt und diese

alone-Incoming auf sich warten. Die von uns angespielte Version unterstützte noch keine 3D-Karten, nutzte aber hemmungslos die neue AGP-Technik. Der AGP (Accelerated Graphics Port) zeichnet sich durch eine im Gegensatz zu PCI erhöhte Bandbreite (266 MByte) und Taktfrequenz (66 Mhz) aus. Vor allem kann diese Schnittstelle Texturen direkt im RAM des Computers

in Incoming sehr aufwendig ausfällt (viele Objekte wie Raumschiffe, Raketen, detaillierte Explosionen), sollte in Ihrem Computer das schnellste stecken, was der heutige Markt bietet. Inwieweit sich die Technik bei der Vollversion ändert, die auch 3D-Beschleuniger unterstützt, muß unser Test in einer der nächsten Ausgaben klären. (vs)



Eine der originiellen Abweichungen vom »Zerstören Sie alles«-Prinzip: Vernichten Sie zunächst die Generatoren ... und dann erst den Rest!



Zu Boden, zu Wasser oder in der Luft: Böse fliegende Aliens in lustige fliegende Brocken zu verwandeln steht an der Tagesordnung.

Volker Schütz ★★★

Feiner Rauch kräuselt sich über schwer arbeitenden Plasmageschützen. Raketen ziehen einen beeindruckenden Schweif, um nach wenigen Sekunden krachend im Heck stromlinienförmiger Raumschiffe einzuschlagen. Ein Explosionsring und dampfende Brocken, mehr bleibt von der Bedrohung der Erde nicht übrig. Verzückt seufzend sitze ich vor Kollege Köglmayrs Pentium-II-System und schmiede Pläne, die mit Strumpfmaske, Revolver und einen Kreuzschlitzschraubenzieher verbunden sind. Vielleicht gibt es ja auch eine unauffälligere Methode, um an ein Motherboard samt AGP-Grafikkarte zu kommen? Dieser Art grübelnd und dabei ganz unschuldig dreinblickend, fahre ich mit meinem Feldzug gegen das extraterrestrische Kroppzeug fort.
Doch schon nach der ersten vollen Stunde stelle ich erleichtert fest, daß es eine gute Idee war, mit der überstürzten Fledderung kollegialer Hardware zu warten. Sobald nämlich die letzten Funken des dargebotenen Feuerwerks versprüht und die optischen Rauchfahnen verzogen sind, bleibt nichts weiter als eine spieltechnische Ruine: gleichbleibende Missionen, gewöhnungsbedürftige Steuerung und ein beschränkt intelligentes Grundkonzept. Hoffentlich wird bis zum Erscheinungstermin der Stand-alone-Vollversion ein Spiel um diese herrliche Grafikdemo programmiert.

+ Gewaltige Grafik
+ Enorme Effekte
+ Explosionen zum Knuddeln
− Bedienungsschwächen
− Noch windiges Spieldesign

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

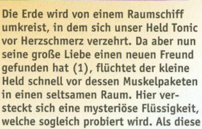
OEM VERSION

Tonic Trouble

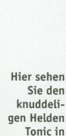
Vorgeschmack auf UBI-Softs neues 3D-Hüpfspiel. In einer ersten OEM-Version ist »Tonic Trouble« im Verbund mit Intels Pentium-II-Prozessor zu haben.

Als gängige Vorboten des Frühlings gelten gemeinhin knospende Krokusse und auf Honigfang gehende Brummelbienchen. Die Vorboten von neuen PC-Spielen scheinen OEM-Versionen zu werden: Vorabfassungen von Programmen, die erst ein paar Monate später in einer erweiterten Stand-alone-Version »richtig« auf den Markt kommen. Neben »Incoming« zeigte diesen Monat auch UBI-Softs Jump-and-run »Tonic Trouble« frühreif Flagge. Wir haben uns schon einmal die OEM-Version angesehen, die derzeit nur in einem Bundle mit einem 233 MHz starken Pentium-II-Prozessor angeboten wird. Preis des Intel-Päckchens: ca. 500 Mark.

Unser Held Tonic hat es auf alle Fälle nicht leicht. Zuerst betrügt ihn seine Angebetete mit einem muskulösen Schläger, dann trinkt der kleine Außerirdische auch noch eine seltsame Flüssigkeit, die unheimlich leuchtet. Da der Geschmack dieser Erfrischung nicht ganz so berauschend ist wie erwartet, befördert Tonic das mysteriöse Getränk per Müllschlucker direkt auf die Erde. Wie es der Zufall so will, wird auf diesem heimeligen Planeten gerade ein betrunkener Wikinger aus einer Kneipe geschmissen und nippt ebenfalls an der leuchtenden Flüssigkeit. Die Folge ist unvorhersehbar und grausam: Erstens verwandelt sich der vorher so freundliche Nordmann in einen gemeinen Bösewicht. Zweitens gelangt ein Tropfen des Trunks in einen Bach und verändert damit die Welt, wie wir sie kennen, in erheblichem Ausmaß. Schafe fangen an zu fliegen, Häuser hüpfen und alles wird schrecklich grellbunt. Selbstverständlich wird Tonic wegen dieses Vergehens der Sicherheitsstufe 17 zur Rechenschaft gezogen und muß den Trank wieder zurückerobern. Bei einer ersten Bergungsaktion geht jedoch alles schief, und das knuddelige Alien stürzt in der Arktis ab.



Die Erde wird von einem Raumschiff umkreist, in dem sich unser Held Tonic vor Herzschmerz verzehrt. Da aber nun seine große Liebe einen neuen Freund gefunden hat (1), flüchtet der kleine Held schnell vor dessen Muskelpaketen in einen seltsamen Raum. Hier versteckt sich eine mysteriöse Flüssigkeit, welche sogleich probiert wird. Als diese komische Strahlen aussendet (2), wirft der Außerirdische sie in den Müllschlucker. Die Folgen sind unvorhersehbar: Ein Wikinger kostet ebenfalls von dem Trank und wird dadurch unglaublich böse. Da nun auch ein Tropfen des Liquides in einen Fluß gelangt, gerät die gesamte Welt aus den Fugen (3). Tonic wird nun für sein schweres Vergehen angeklagt (4) und muß dem Missionsplan folgend per Raumschiff den Trank zurückholen. Der Anflug auf das Heim des Bösewichts gelingt (5), jedoch segelt unser Held nur knapp an der Flüssigkeit vorbei und vollführt eine Bruchlandung im kühlen Norden (6).







Hier sehen Sie den knuddeligen Helden Tonic in voller Pracht.

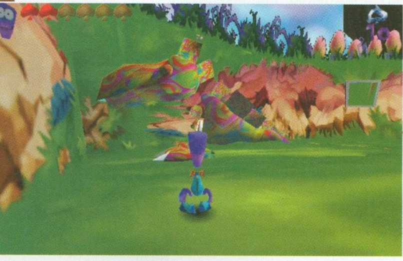
Warten auf die Vollversion

Die Tonic-Trouble-Version, die Intel mit den neuen Pentium-II-Prozessoren ausliefert, ist schon voll spielbar. Allerdings soll es laut UBI-Soft noch zahlreiche Änderungen bei der Vollversion geben, die Mitte des Jahres in den Softwareläden auftauchen wird. Aus diesem Grund war es uns nicht möglich, eine endgültige Wertung abzugeben. Hier einige Features, die sich gegenüber der OEM-Fassung ändern sollen:

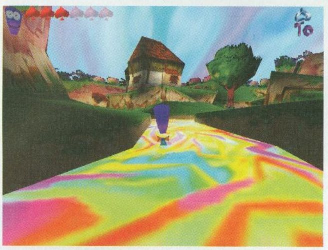
- Zehn umfangreiche Spielwelten.
- Über 40 Charaktere.
- Pentium-II-Prozessor kein Muß; das Spiel soll dann auch auf einem Pentium/120 mit 3D-Beschleunigerkarte laufen.
- An der Grafik wird generell noch gearbeitet.
- Kurzauftritt von Rayman.
- Zusatzlevel können über die Webseite von Ubi-Soft downgeloadet werden.
- Möglicherweise noch kleine Änderungen beim Spieldesign (z.B. mehr Puzzles) und der Steuerung.



Hurtig springt eine böse Möhre aus dem Boden, um Jagd auf kleine Aliens zu machen.



Allerlei seltsame Kreaturen säumen die Welt von Tonic Trouble wie diese riesige, perfekt getarnte Echse.



Was ein Tropfen Flüssigkeit so alles anrichten kann: Man beachte die gesunde Farbe des Wassers.



Das erste Level überzeugt durch Geschwindigkeit und viele Abkürzungen.

Nach dieser brillanten Introsequenz werden Sie in die fröstelnde Kälte der arktischen Gefilde katapultiert. Schon der erste Level weiß zu begeistern: Eine rasante Fahrt auf einer Metallschüssel fordert zum eifrigen Sammeln von Lebensherzchen auf und endet abrupt in einem kühlen See. Wandert man durch das Tor zu Level Nummer zwei, wird man sogleich von einem riesigen, grell bunten Dinosaurier begrüßt, der eine Brücke eifersüchtig bewacht. Flugs flüchten Sie vor diesem und erleben danach die Welt von Tonic Trouble in ihrer ganzen bunten Schönheit. Hell erleuchtete Seen zieren die Landschaft und eine prachtvolle Dschungelwelt will erforscht werden. Selbstverständlich stapfen Sie nicht allein durch die Gegend, sondern werden von aggressiven Karotten, Pilzen und anderem hinterlistigen Gemüse attackiert.

Besonders auffallend an allen Charakteren sind die geschmeidigen Animationen, die mit viel Liebe zum Detail erschaffen wurden. So gucken zum Beispiel die Mördermöhren zuerst vorsichtig aus dem Boden und springen dann mehr oder weniger geschickt aus der Erde. So manches übel gelaunte Riesen-Radieschen schlägt mit einer Gabel wild um sich und dreht sich dabei des öfteren um die eigene Achse. Bei solch furchteinflößenden Feinden ist natürlich Vorsicht geboten und ein eiliger Sprint angesagt. Tonic ist ähnlich wie Rayman gebaut und somit perfekt auf längeres Rennen abstimmt. Frei von jeglichen Beinen oder Armen baumeln die Hände und Füße scheinbar schwerelos in der Luft und pendeln beim Springen oder abruptem Abbremsen hin und her. Auch die Kopfform ist aerodynamisch gehalten und weist Ähnlichkeiten mit einer Litfaßsäule auf. All diese niedlichen Komponenten machen Tonic mit seinen großen, traurigen Augen zu einem wundervoll knuddeligen Charakter, den man sofort ins Herz schließt. Wenn er sich dann genüßlich kratzt, mit seinen dicken Füßen stapft oder sich zufrieden die Brust tätschelt, kann man sich ein Schmunzeln kaum verkneifen.

Die Grafik der für Pentium II optimierten OEM-Version bietet auch ohne Beschleunigerkarte tolle Licht- und Schatteneffekte, Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und gnadenlos kräftige Farben. (ps)

Philipp Schneider ★★★★

Der kleine Tonic weiß mit seinem putzigen Aussehen gleich von Anfang an zu begeistern. Auch die erfrischend neuen Gegner heben sich von dem normalen Einerlei deutlich ab. Besonders schön finde ich die nette Musikuntermalung und die hübsche Grafik, die auch ohne 3Dfx-Support sehr gut aussieht.

Es ist jedoch zu beachten, daß diese Version sich von dem endgültigen, fertig verpackten Spiel deutlich unterscheiden wird. Mehr dazu im nebenstehenden Kasten. Aus diesem Grund verkneifen wir uns auch eine Wertung für die OEM-Fassung. Ich wage aber jetzt schon zu behaupten, daß Tonic Trouble großes Potential hat.

+ Sehr sympatischer Charakter

+ Ausgefallene Gegner

− Noch etwas hakelige Steuerung

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Ubik

Mit einer ambitionierten Strategie-Adventure-Mischung haucht Cryo einem klassischen SF-Buch neues digitales Leben ein. Doch hinter der blendenden Fassade von Ubik blättert der spielerische Putz ein wenig ab.



▲ In der nicht ganz so fernen Zukunft kämpfen Sie mit schwerbewaffneten Einheiten gegen feindliche Betriebsspionage.

Nach der Buchvorlage des SF-Schriftstellers Philip K. Dick entwickelte Cryo das Strategiespiel »Ubik«. Die darin erzählte Geschichte ist im Jahr 2019 verankert und dreht sich um die Existenz von Menschen mit außergewöhnlichen psychischen Kräften. Die Industrie nutzt praktische Begabungen wie die Beeinflussung anderer Lebewesen in recht eigennütziger Weise. Als Folge wachsen die Spionageaktionen zwischen einzelnen Konzernen auf eine unerträgliche Zahl an. Da allerdings auch in der Zukunft Menschen existieren, die in jeder Situation ihren eigenen Vorteil sehen, entsteht die sogenannte Runciter Association. Das lukrative Ziel dieser Institution ist die Ausrottung aller Individuen, welche der übersinnlichen Industriespionage frönen.



Die Psi-begabte Pat Conley ist neben Joe Chip eine der Handlungsträgerinnen.



Das eigentliche Schlachtfeld erblicken Sie aus der Sicht einer wahlweise automatisch schwenkenden Kamera.

Während Sie in den ersten Einsätze lediglich mit dem bei Runciter angestellten Joe Chip gegen die Hollis Cooperation in den Kampf ziehen, überstürzen sich im weiteren Spielverlauf die Ereignisse. Prinzipiell geht es darum, mit einer Gruppe von fünf Agenten etwaige Widersacher in Echtzeitgefechten auf Eis zu legen. Zunächst einmal müssen Sie Ihre kleine Armee rekrutieren. Zur Auswahl stehen zwei Grundtypen, nämlich Psi- und Phi-Agenten. Während erstere von ihrem persönlichen Repertoire der insgesamt 60 mentalen Fähigkeiten Gebrauch machen, setzen letztere schlicht und ergreifend auf rohe Waffengewalt.

Beide Gruppen lassen sich weiter aufsplitten: Die übersinnlich begabten Agenten gibt es beispielsweise in verschiedenen »Güteklassen«. Sie unterscheiden sich durch Anzahl und Qualität der ihnen gegebenen Psi-Fertigkeiten, gleichermaßen aber auch durch die Höhe ihrer Gehaltsforderung. Gerade der letzte Punkt ist bei dem begrenzten Budget, das die Runciter Association für jeden Auftrag gewährt, nicht unerheblich. Die körperlich aktiven Agenten gibt es ebenfalls in diversen Ausführungen: Scouts, Mediziner, Soldaten, Veteranen oder auch Scharfschützen stehen bereit, um unter Ihnen zu dienen und dem Feind entgegenzutreten. Bevor es aber soweit ist, sollten Sie Großzügigkeit beweisen und Ihren Truppen die passende Ausrüstung mit auf den Weg geben. Ohne Handfeuerwaffen, Granaten, Panzerkleidungen oder Energieschilde haben die armen Kerle die gleichen

Philip K. Dick

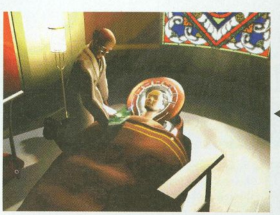
Philip Kindred Dick (1928-1982) ist der Autor von »Do Androids dream of electric sheep« (1968), der literarischen Inspiration zu Ridley Scotts Kinofilm »Blade Runner«. Dick schrieb zu Lebzeiten mehr als 40 Romane und etliche Kurzgeschichten. Auch Filme wie »Screamers« und »Total Recall« basieren auf Konzepten des bekannten SF-Autors. 1963 gewann er mit dem Roman »The Man in the High Castle« den renommierten »Hugo Award«.
Sollten Sie sich intensiver mit Philip K. Dick beschäftigen wollen und einen Anschluß ans Internet besitzen, dann besuchen Sie doch einfach die deutschsprachige Ubik-Homepage http://www.ubik.de.



▲ Im Hauptquartier erhalten Sie Ihre Einsatzziele bisweilen auch in gerenderten Sequenzen präsentiert.

◀ Zwischen einzelnen Aufträgen kommt es zu Adventure-artigen Sequenzen.





◀ Schöne Cut Scenes führen die Handlung weiter und leiten in die abwechslungsreichen Missionen ein.

Überlebenschancen wie ein Playmobil-Soldat in einer Stahlgießerei. Neben diversen Waffen steigern Kommando-Chips, welche Sie ebenfalls gegen das nötige Bargeld erwerben, die Effizienz Ihrer Leute.

Sind alle Vorkehrungen getroffen, instruiert Sie Ihr Vorgesetzter über die Ziele des neuesten Auftrags. Dann beginnt das eigentliche Spiel: Innerhalb der 15 vorhandenen Lokalitäten treiben Sie die fünf Agenten in den Kampf mit gegnerischen Einheiten. Hierbei stellt die automatische (optional auch manuell gesteuerte) Kamera den Kriegsschauplatz und die darauf befindlichen Recken aus verschiedenen Perspektiven dar. Per Mausklick geben Sie den Marsch- oder Angriffsbefehl.

Ubik bietet auch Abschnitte, durch die Sie Joe Chip in rein friedlicher Mission steuern und die grundsätzliche Adventure-Ähnlichkeiten aufweisen. So muß sich Ihr Held zu Beginn mit seiner Psi-begabten Kollegin Pat herumplagen, bevor er mit dem taktischen Gemetzel fortfahren darf. Aufmerksamkeit verdient ferner die außergewöhnliche Save-Funktion. Ohne daß Sie darauf Einfluß haben, speichert sie den Fortschritt ihrer Aufträge. Sie können also nicht selber bestimmen, an welchen Stellen exakt der Zwischenstand gesichert wird. **(vs)**

Volker Schütz ★★★★

Im Technik- und Strategiepart greifen bei Ubik Schwächen wie Zahnräder ineinander und bringen das Spielspaßgetriebe arg zum Knirschen. Es beginnt mit der Tatsache, daß Sieg oder Niederlage weniger vom taktischen Kalkül innerhalb eines Auftrags als von der korrekten Ausrüstung des Einsatztrupps abhängen.

Für eine Intensivierung des ohnehin schweißtreibenden Schwierigkeitsgrads sorgen die unglücklichen Kameraeinstellungen (sowohl manuell als auch automatisch unübersichtlich). Passenderweise lautet Ubiks Untertitel »Trouble knows where you are« – immerhin einer, der es weiß.

Durch oben genannte Mängel sterben Ihre Mannen schneller, als ein Kaninchen Myxomatose buchstabieren kann. Somit wäre eine professionelle Speicherfunktion wünschenswert gewesen. Aber nein: Ubik ballert völlig wahllos Spielstände auf die Festplatte, was den Neustart eines gescheiterten Auftrags erheblich erschwert.

All diese Mankos stehen im krassen Gegensatz zu den wirklich originellen und gut durchdachten Elementen Ubiks. Etwa die tiefgründige Hintergrundgeschichte, in Szene gesetzt durch sehenswerte Renderfilme, die interessanten Adventure-Abschnitte und die extrem abwechslungsreichen Missionen. Sie sind gute Gründe, um die Zähne zusammenzubeißen und Joe Clips Bestrebungen weiterhin zu unterstützen.

- **+ Abwechslungsreiche Missionen**
- **+ Gelungene Geschichte**
- **+ Schöne SF-Atmosphäre**
- **– Katastrophale Kamera**
- **– Lächerliche Speicherfunktion**
- **– Eingeschränkte KI**



Die Künstliche Intelligenz Ihrer eigenen Mannen führt stellenweise zu eigenständigen Reaktionen, welche das Kampfgebiet oftmals in ein unüberschaubares Gewusel verwandeln.

Ubik

Hersteller:	Cryo	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Februar '98	Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	70 Mark		

PC PLAYER Wertung

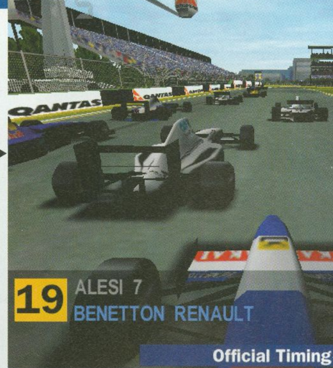
Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

Spielspaß: 67

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Formel 1 '97

Nur für 3D-Karten: Mit einer Neuauflage seiner Action-orientieren Formel-1-Simulation startet Psygnosis in die nächste Rennsaison.



Trotz aller Risikofreude sieht Alesi im Moment kein Durchkommen. Abwarten und Tee durch den Helmstrohhalm trinken.

Das Rennspiel »Formel 1« schrieb letztes Jahr ein kleines Stückchen Software-Geschichte: Es war der erste große Profi-Release, der eine 3D-Beschleunigerkarte zwingend voraussetzte. Was damals noch eine kühne technische Pioniertat war und große Teile der Zielgruppe ausschloß, ist heutzutage bei einem Rennspiel fast schon eine Selbstverständlichkeit. Die Geschwindigkeitsvorteile, die diese Technologie erbrachte, mag niemand mehr missen. Von daher verwundert es wenig, daß auch die neue Version »Formel 1 '97« ohne Zusatzkarte erst gar nicht aus der Box kommt. Im Prinzip werden alle Direct3D-kompatiblen Modelle unterstützt; es gibt jedoch auch optimierten Glide-Support. Über den Umweg Direct3D droht Ruckelgefahr; eine 3Dfx-Karte sorgt Glide sei Dank für besseres Tempo.

Psygnosis hält an der Idee fest, daß Sie keinen Rückspiegel haben, sondern so nach hinten gucken müssen.

Wie ehedem gibt es zwei grundsätzliche Spielmodi: Arcade und Grand Prix. Beginnen wir mit der Arcade-Version. Unbelastet von den Hemmnissen verwirrender Basteleien am eigenen Fahrzeug, geht es hier allein um die seit einiger Zeit sprichwörtliche Freude am Fahren. Unkaputtbare Boliden, die dank gutmütigem Fahrverhalten selbst Novizen hinter dem Lenkrad nicht zu viel abverlangen, können über die 17 Kurse der Saison 1997 gescheucht werden. Tatsächlich liegen Sie so sicher auf ihren vier Rädern, daß es fast immer den besten Weg darstellt, bei Schikanen die Abkürzung übers Grün zu wählen, um möglichst wenig Geschwindigkeit zu verlieren. In der »Time-Attack« fahren Sie ihr Fahrzeug einfach nur zu Übungszwecken im Kampf gegen die Uhr, im eigentlichen Rennen dann auch noch gegen 21 Gegner. Die einzelnen Rennställe sind mit ihren Schmuckstücken anwählbar und unterscheiden sich in vier Kategorien voneinander: Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigungsvermögen, Straßenlage und Bremsvermögen. Tatsächlich meßbare unterschiedliche Erfahrungen mit den Fahrzeugen halten sich aber in engem Rahmen. Daß es sich um den unkomplizierten Arcade-Modus handelt, ist außerdem daran zu erkennen, daß das stärkste Fahrzeug der letzten Saison, der Williams Renault, keineswegs in allen Kategorien auch die besten Werte aufweist. Nach Wahl eines Ihnen sympathischen Fahrers – editieren ist auch drin – haben Sie dann ganz ohne Qualifikation die Aufgabe, das Feld von hinten aufzurollen. Außerdem sind gewisse Checkpunkte in angemessener Zeit zu erreichen. Sonst stoppt der unerbittliche Computer Ihre Fahrt und teilt in ermutigender Digitalschrift mit, daß Sie es doch noch mal versuchen können.

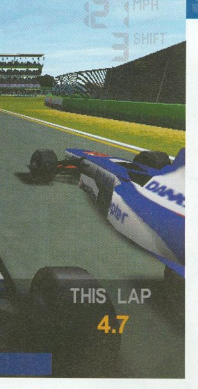


In dieser Perspektive haben Sie den besten Überblick.



Nur allzu leicht geraten die Fahrzeuge ein wenig aus dem Takt, wenn sie zu dicht an die Leitplanken oder Reifen der Gegner kommen.

Im Grand Prix-Modus geht's dann mehr ans Eingemachte. Fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade legen latentem Handwerkertrieb mehr und mehr Einstelloptionen offen. Angefangen mit Offensichtlichkeiten wie Schaltung und Reifenwahl geht dies über die Dicke der Bremsscheiben bis hin zur Flügeleinstellung. Wer aber durch »Grand Prix 2« oder »F1 Racing« gestählt ist, wird





Die Kräfte der Natur wirken auch im hochtechnisierten Motorsport. Hier stellen sich ein starker Regenguß sowie Staubwolken einem ungehemmten Blick auf die Schönheiten der Rennstrecke in den Weg.

kaum in Verlegenheit geraten. Im Rennen selbst bestehen auch einige Unterschiede. Neben der nun anstehenden Qualifikation und dem strategischen Element des Boxenstopps hat sich auch die Skala der Anzeigen für den Fahrer geändert. Keine ablaufende Fahrzeit mehr, statt dessen haufenweise Informationen über den Abstand zum vorausfahrenden Fahrer und ähnliches. Außerdem kann das Fahrzeug auch beschädigt werden, Motorpannen erleiden und in Gewitterwolken geraten. Die Regenmassen, die vom Himmel fallen, sind dermaßen gewaltig, daß Sie kaum weiter als über die eigene Frontspitze Ihres Boliden lugen können. Psygnosis hat das Abenteuer »Regenfahrt« sehr beklemmend eingefangen, das Fahrverhalten ändert sich jedoch nicht so gravierend. Anzumerken bleibt zudem, daß viele Rennstrecken auch in der Einstellung Grand Prix leicht vereinfacht dargestellt werden.

Mittels einer ganzen Anzahl an Perspektiven von hoch oben bis an der Schnauze des Wagens können Sie leicht einen für Sie optimalen Blickwinkel erhalten. Zusätzlich sorgt eine gut hörbare Zuschauerkulisse für das richtige Renn-Feeling. Wenn Sie nach dem langen Weg durch den dunklen Wald von Hockenheim das Motodrom erreichen, können Sie vielleicht nachvollziehen, warum die richtigen Fahrer bei der Durchquerung jedesmal eine Gänsehaut bekommen. Insbesondere durch das Ausnutzen von Stereoeffekten und Raumklang - passable Boxen vorausgesetzt – klingen die virtuellen Fans sehr lebensecht. Außerdem erhalten Sie bei Bedarf Informationen von Ihrer Boxencrew, stilecht über Funk. Zwei Fernsehkommentatoren geben relativ beständig Kalauer und Informationen zum Rennen von sich. Jochen Maas und Heiko Waßer greifen in der deutschen Version zum Microphon. **(uh)**

Zur Fahrt im Netzwerk werden einige interessante Bonusstrecken und Rennautos der 60er Jahre spendiert.

Die Daten sind auf dem Stand der 97er-Saison. Alle Fahrernamen können Sie kurzerhand ändern.

Udo Hoffmann ★★★★

Ein kleines dickes Teufelchen saß, wie das in unserer Redaktion ja so üblich ist, zu Beginn feist grinsend auf meiner linken Schulter: »Schau Dir die Geländetexturen an. Die poppen selbst in der höchsten Detaileinstellung noch stark auf. Der optimale Temporausch ist das auch nicht; die Direct3D-Grafik lahmt – und wo ist der Rückspiegel?«
Aber der sanftmütige Engel zu meiner Rechten konnte sich mit zunehmender Spieldauer ebenfalls Gehör verschaffen: »Der Arcade-Modus hat doch einiges für sich. Wie flott man da mitten im Geschehen ist. Und die Grafik ist auf schnellen Systemen wirklich schnittig anzusehen. Begutachte die vielen Detailverbesserungen, die relativ aktuellen Fahrerdaten und labe Dein Ohr am abwechslungsreichen Sound!«
Die Moral von der Geschicht': Anspruchsvolle Simulantions-Puristen wenden sich besser UBI-Softs »F1 Racing« zu oder drehen bei »CART Precision Racing« ihre Runden. Wer eher eine Art »Need for Speed mit Formel 1« sucht und ein dickes 3Dfx-System hat, wird dem neuen Psygnosis-Rennspiel einiges abgewinnen können. Adrenalinschubfördende Formel-1-Atmosphäre wird in charmantem Gewand geboten. Kein Schwergewichtsmeister, der da das asphaltierte Parkett betritt, aber ein sauber austrainierter Mittelgewichtler.

- \+ Aktuelle F1-Simulation
- \+ Rasantes Fahrgefühl
- \+ Leicht zu lernen
- \+ Gute Präsentation
- – Steuerung genügt höchsten Simulations-Ansprüchen nicht
- – Umständliche Menüs

Formel 1 '97

Hersteller:	Psygnosis	**3D-Karten:** Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Beta vom Februar '98	**Hardware, minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 72

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Liberation Day

Wer meint, rundenbasierte Strategiespiele wären von Natur aus schwerblütig, der wird von Interactive Magic eines Besseren belehrt. Mit »Liberation Day« taktiert es sich so locker-flockig, wie man es in diesem Genre nur selten sieht.



▲ **Die Basis wird von Elektrozäunen und Wachtürmen geschützt.**

Genau wie in einem Kinohit ähnlichen Namens erwehrt sich auch bei »Liberation Day« die friedliebende Menschheit der Angriffe expansionslüsterner Aliens. Die Taurianer haben bereits beim Vorgänger »Fallen Haven« Unruhe gestiftet, neu hinzu gekommen sind zwei weitere aggressive Rassen, die es nacheinander zu besiegen gilt. Als Solospieler übernehmen Sie sowohl in den neun einzeln anwählbaren Szenarien als auch in der Kampagne stets die humane Seite. Die Einzelmissionen bestehen ausschließlich aus einem strategischen Teil: Innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl erfüllen Sie Aufträge, wie etwa die Verteidigung eines Gefängnisses oder die Vernichtung eines bestimmten feindlichen Fahrzeugs. Als Vorschuß gibt es dort ein wenig Handgeld. Dieses investieren Sie in technologische Verbesserungen sowie einer beliebigen Auswahl der in über 60 Sorten vorrätigen Truppen.

Etwas anders schaut es bei der Kampagne aus, denn die unterteilt sich in zwei unterschiedliche Phasen, welche abwechselnd zu durchlaufen sind. Die erste Phase besteht darin, auf einer isometrischen und in zwei Auflösungen anzeigbaren Landschaft eine mächtige Basis zu errichten. Mittels Mausklicks und der vorgegebenen Kohle errichten Sie über 70 Gebäudetypen wie etwa ein Forschungslabor, einen Flughafen, eine Kaserne oder eine Werft. Diese werden durch Straßen verbunden und am besten noch mittels Verteidigungstürmen, Minen, Mauern und Elektrozäunen in eine uneinnehmbare Festung verwandelt. Anders als beim Vorgänger Fallen Haven sind die Gebäude direkt nach der Plazierung einsatzbereit. Dies ist auch nicht ganz unwichtig, denn abhängig von der zehnfach variablen Schwierigkeitsstufe lancieren die Tauranier mehr oder weniger häufig Angriffe auf Ihren Stützpunkt. Wenn Sie bis dahin nicht über einen gewissen Schutz gesorgt haben, ist der Krieg verloren – selbst wenn Sie an auswärtigen Fronten von Triumph zu Triumph eilen.

Nachdem die Basis das gewünschte Ausmaß angenommen hat (oder das Geld



Im rechten Minifenster stehen die restlichen Aktionspunkte und der verbliebene Rüstungsschutz des aktiven Gefährts.



Bei einem der Solo-Szenarien wird ein Gefängnis drei Runden lang verteidigt.



Ein Zeppelin setzt feindliche Fallschirmspringer über der Basis ab.



Panzergefechte in einer winterlichen Landschaft.

knapp wird), können Invasionspläne geschmiedet werden. Zu diesem Zweck rufen Sie erst mal eine Übersichtskarte auf und wählen eines der Länder, die an Ihre Grenzen anstoßen. Zu jedem Gebiet wird eine kleine Beschreibung eingeblendet der zu entnehmen ist, wieviel Geld es für die Eroberung gibt und welche Ziele ein Überfall zu erreichen hat. Manchmal müssen Sie etwa ein Minenfeld räumen, dann wieder ein Gebäude erobern oder einen Transporter abfangen. Pro erobertem Gebiet gibt es eine einmalig ausgezahlte Geldsumme, bisweilen schließen sich auch Freiwillige an, oder es gelingt der Diebstahl einer feindlichen Technologie. Sobald der Auftrag per Mausklick bestätigt wird, folgt Phase zwei. Vor dem Start der Invasion bekommen Sie erneut eine Geldsumme, deren Höhe von der Größe Ihres Besitzes und des zu überfallenden Gebietes abhängt. Bevor Sie jedoch die Knete in Panzer, Soldaten oder Schiffe verwandeln, lohnt sich stets ein Blick auf das isometrische Gelände. In winterlichen Gefilden sinkt etwa der Aktionsradius bestimmter Einheiten beträchtlich, in Dschungelwelten spielen die Soldaten ihre Stärke aus und wo immer auch Wasser zu sehen ist, da können einige Schlachtschiffe oder U-Boote nicht weit sein. Die gekauften Truppen werden in einigen markierten Zonen abgestellt, danach beginnen die im Rundentakt ablaufenden Gefechte. Jeder Mann verfügt über ein gewisses Quantum Aktionspunkte, das entweder komplett für die Bewegung oder darüber hinaus auch für einen oder mehrere Schüsse verbraten wird. Von äußerster Wichtigkeit ist der Defensivmodus: Jeder Gegner, der sich während seines Zuges einer auf defensiv eingestellten Einheit nähert, wird von dieser sofort unter Beschuß genommen. Nur die stärkeren Panzer verkraften mehrere Treffer, die meisten Einheiten nehmen bereits nach dem ersten Schuß ihren Hut. Innerhalb eines Zuges können Sie beliebig oft zwischen den einzelnen Truppen hin- und herschalten. Das ist auch bitter nötig, denn zumeist verharrt ein Großteil der feindlichen Armee im besagten Verteidigungsmodus – mit entsprechenden Verlusten für jeden blind anrennenden Angreifer. Nach jeder Runde bekommen sowohl Sie als auch Ihr Widersacher etwas Geld, das bei Bedarf in Verstärkungen investiert wird. Sollten Sie über einen Flughafen verfügen, besteht die Möglichkeit eines taktisch interessanten, aber dafür auch sündteuren Lufttransportes. Ein Hubschrauber erscheint und verfrachtet eine Ihrer Einheiten an jede beliebige Stelle.
Nachdem das Missionsziel erreicht wurde, sind Sie stolzer Besitzer einer der insgesamt über 50 Provinzen. Es folgt dann der Rücksturz zur Basis, dort verbessern Sie mit dem gewonnenen Geld die Waffentechnologie und bauen Ihren Stützpunkt weiter aus.
Verglichen mit dem Vorgänger Fallen Haven hat sich einiges getan: Die lange Aufbauphase entfällt komplett, denn hier wechseln sich wirtschaftlicher Aufbau und Angriffsmodus in jeder Runde ab. Die vier Rassen hingegen werten mit ihren unterschiedlichen und übernehmbaren Technologien insbesondere den neu hinzugekommenen Mehrspielermodus auf. Auch wurde die Steuerung um sinnvolle Features wie etwa eine Gruppenbewegung verbessert. Nur eines ist nach wie vor unfair: Sie selber dürfen stets nur die Länder überfallen, welche an Ihr Gebiet angrenzen, für den Computergegner gilt diese Einschränkung jedoch nicht. (md)



Invasionstruppen müssen innerhalb der gelbblauen Umrandung eingesetzt werden.

Manfred Duy ★★★★

Wer taktische Gefechte im Stil der X-COM-Serie mag, der wird auch Liberation Day in sein Herz schließen. Der wirtschaftliche Aufbau des Vorgängers wurde zugunsten der militärischen Konflikte rapide beschnitten, und das war in diesem Falle auch gut so. Denn auf diese Weise entfällt die vormals etwas langatmige Aufbauphase fast komplett, und es geht sehr schnell ans Eingemachte auf dem Schlachtfeld.
Dort macht das Spiel von Beginn an reichlich Spaß, denn die Steuerung geht leicht von der Hand, und die abschaltbaren Animationen sorgen für einen flotten Spielverlauf. Zahlreiche unterschiedliche Aufträge sowie Zwischenereignisse vom Überläufer bis zum Gegenangriff bieten genug Abwechslung. Das ist aber nicht genug für Profis:Die werden langfristig von den etwas stereotyp ablaufenden Gefechten etwas unterfordert, zumal hier ein ständiger Einkaufsrausch herrscht. Die Truppen sind fast nicht zu schützen und werden aus diesem Grund schockweise gekauft und verheizt.

+ Einsteigerfreundlich

+ Sehr gute Bedienbarkeit

+ Abwechslungsreiche Aufträge

− Taktisch etwas oberflächlich

Liberation Day

Hersteller:	Interactive Magic
Testversion:	Beta vom Februar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	60
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 77

Zuatz-CD für Jedi Knight

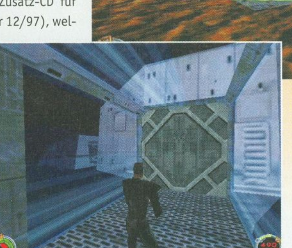
Mysteries of the Sith

ZUSATZ CD

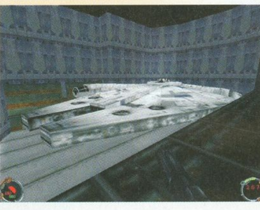
Gelungene Verlängerung für den derzeit besten 3D-Shooter. LucasArts beweist mit dieser Zusatz-CD für »Jedi Knight«, daß man die spielerische Macht gepachtet hat.

T-Fighter, AT-ATs und der Falcon. In Mysteries of the Sith gibt es alles, wonach Star-Wars-Fans verlangen.

Mysteries of the Sith ist eine Zusatz-CD für »Jedi Knight« (Test in PC Player 12/97), welche nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm funktioniert. Trotz der nahen Verwandtschaft handelt es sich um zwei getrennte Spiele, so daß weder Speicherstände noch Multiplayer-Charaktere transferiert werden können. Sie beginnen auch dieses Abenteuer in der Person Kyle Katarns, seines Zeichens Jedi-Ritter und tapferer Bezwinger des Fieslings Jerec. Haben Sie mit ihm die ersten der noch immer recht linearen Level durchquert (dafür aber farbig beleuchtet), dringt die Kunde eines verborgenen Tempels der Sith an seine Ohren, und er macht sich sofort auf den Weg. Zurück läßt er seine Auszubildende Mara Jade, die von da an unter Ihrer Leitung den Schutz der neuen Republik übernimmt. Konkret sieht dies so aus, daß Sie mit ihr etwa den Schmugglerboß Ka'pa Hutt durch Waffengewalt zur Kooperation »überreden« oder mit Leib und Leben das Holocron, ein wichtiges Jedi-Artefakt, verteidigen.



Wie schon in Jedi Knight können Sie für die Absolvierung der einzelnen Aufträge zwischen der üblichen Ich-Perspektive und der »Tomb Raider«-ähnlichen Außenansicht Ihres Charakters wählen.



Aus letzterer setzen sich übrigens auch die Zwischensequenzen zusammen, welche in Jedi Knight noch in Form digitalisierter Filmszenen abliefen. Dieser »Rückschritt« tut der gelungenen Story, die sich im Spielverlauf entwickelt und ohne große Vorgeschichte auskommt, jedoch keinen Abbruch. Ganz im Gegenteil: Zusammen mit den coolen Sprüchen der Protagonistin und dem angestiegenen Rätselfaktor ergibt sich ein sehr abgerundeter, homogener Gesamteindruck. An einer Stelle schlüpft Mara beispielsweise in dezente Verkleidung und schlägt damit aufdringlichem Kopfgeldjägergesindel ein Schnippchen. Anderenorts stibitzt sie mit Hilfe der Macht einem Gefängniswärter seinen Schlüsselbund, um aus einer Zelle zu fliehen.

Es soll aber nicht der Eindruck entstehen, die 3D-Shooter-Tugenden von Jedi Knight wären in Mysteries of the Sith zu einer Adventure-Abart mutiert. Waffen gibt es reichlich und noch immer wird bei jeder Gelegenheit davon Gebrauch gemacht. Neu hinzugekommen sind der DL-44-Blaster (im dritten Star Wars Film die Waffe der Speeder-Bike-Fahrer), das Electroskop für die Stormtrooper Rifle (praktisches Scharfschützen-



Um den schleimigen Kopfgeldjägerboß Ka'ba zu besuchen, legt sich Mara Jade eine schicke Verkleidung zu ...

... und sprengt dann ein großes Loch in das Kuppeldach seines Wohnzimmers.



Auf der Suche nach Abron Mar trifft Mara Jade alte Bekannte.

Von Plattigkeiten wie »Liebe geht durch den Magen« oder »Der Rankor hat Mara Jade zum Fressen gern« konnten wir uns nur schwersten Herzens trennen.

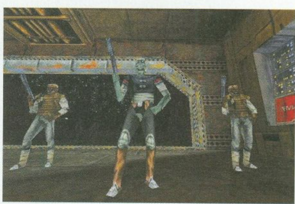


Dem schweinsgesichtigen Wächter stehlen Sie mit Hilfe der Macht den Zellenschlüssel.

Zubehör), die Blendgranate (Lo-Wang läßt grüßen), eine Infrarotversion des Rail Detonator, die funkgezündete Mine und das Karbonitgewehr (verwandelt Feinde in Tiefkühlkost). Außerdem stehen in manchen Levels die RMF-31 Repeating Blaster herum, bei welchen es sich um schwere, stationäre Geschütze handelt. Wo so viel neues Ballerwerkzeug existiert, fehlen natürlich auch nicht die Gegner. Schleichen doch jetzt auch AT-ST- und Tie-Fighter-Piloten durch Militärstützpunkte und lauern abtrünnige Ithorianier in verbarrikadierten Schmugglerbehausungen. Selbst das aus dem dritten Film bekannte Rankor-Monster gibt sein fürchterliches Debüt.

Ebenfalls neu sind einige der von der Macht verliehenen Fähigkeiten. So etwa die Force Projection, welche ein exaktes Abbild Ihres Charakters erzeugt und potentielle Gegner verwirrt, der Lightsaber Throw, der Ihr Laserschwert in eine Art Bumerang verwandelt oder auch die Force Defense, welche Ihnen im Multiplayer-Modus begrenzten Schutz vor den Machtattacken Ihrer Mitspieler gewährt.

Apropos Multiplayer: Hier wählen die einzelnen Kombattanten nicht nur wie in Jedi Knight zwischen verschiedenen Outfits, auch die Attribute der einzelnen Charakterklassen unterscheiden sich jetzt. Da gibt es die Gruppe der Soldaten, welche zwar langsam aber unglaublich zäh sind, die Gruppe der Späher, die dem genauen Gegenteil (schnell und schwach) entsprechen, Kopfgeldjäger (ein Kompromiß) und natürlich die Jedis, die als einzige alle Aspekte der Macht ausnutzen können. Erste Tips zu Mysteries of the Sith finden Sie in unserem Player's-Guide. **(vs)**



Die handlungstragenden Zwischensequenzen sind in der Spielgrafik gehalten.

Volker Schütz ★★★★★

Mysteries of the Sith weist nur wenige Mängel auf: Die Zielvorrichtung ist bei abgeschaltetem Auto-Aim-Modus zu ungenau (nicht zu verwechseln mit der natürlichen Streuung der Stormtrooper Rifle), an Wasseroberflächen vollführt mein Jedi mitunter sehr gewöhnungsbedürftige Hampeleien und die Texturen der Spielgrafik wirken abschnittsweise unüberlegt zusammengewürfelt.

Ansonsten gilt: Erstklassiges Erweiterung zu einem erstklassigen Spiel. Eine Gegenüberstellung der mitreißenden Sith-Missionen (deren Einsatzparameter sich auftragsintern verändern) und denen der meisten Konkurrenzprodukte bliebe ebenso krass wie ein Vergleich zwischen Jimi Hendrix und den Spice Girls.

Insgesamt wirkt die Geschichte frisch und lebendig, ganz anders als der übliche, angestaubte »Ein-Mann-Armee-vernichtet-außerirdische-Schrebergartensiedlung«-Plot. Auch die Zwischensequenzen, welche im Gegensatz zu Jedi Knight in der Spielgrafik gehalten sind, umrahmen das Geschehen vortrefflich. Des weiteren krönen originelle Waffen, neue Machtfertigkeiten und fabelhafte Gegneranimationenden jüngsten Jedi-Sproß. Fazit: Wer Jedi Knight mag und Mysteries of the Sith trotzdem nicht kauft, steckt wahrscheinlich in Geldnöten oder einer Zwangsjacke.

- \+ Originelles Missionsdesign
- \+ Viele Rätsel
- \+ Spitzen-Gegneranimationen
- \+ Nette Audiotracks
- − hartes Leveldesign
- − Steuerungsprobleme in/unter Wasser

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Hersteller:	LucasArts	**3D-Karten:**	Direct3D
Testversion:	Beta vom Februar '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/133 , 16 MByte
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	40 Mark		

PC PLAYER Wertung

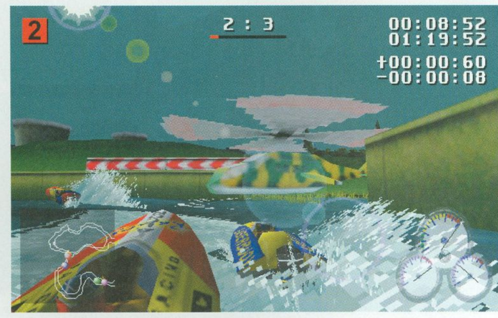
Grafik:	80	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	90
Steuerung:	80	Multi-Player:	90

Spielspaß: 84

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Powerboat Racing

Tretbootfahren, wie idyllisch! Mit Luftmatratzen kann man auch viel Spaß haben. Wer aber im feuchten Element richtig was erleben will, steigt auf größere Kaliber um.



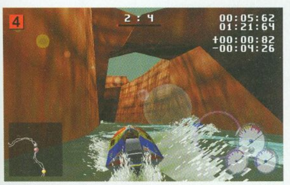
In Rußland wagt es dieser grobpixelige Armeehubschrauber, Einfluß auf die Streckenführung zu nehmen.

Wochenende in der englischen Kleinstadt Coxville. Familie Jones genießt am Ufer des örtlichen Flüßchens die friedliche Atmosphäre. Mama Jones öffnet gerade die Thermoskanne, und Baby Jones will sich an ein paar Crackern gütlich tun. Doch plötzlich nähern sich kreischende Ungetüme der arglosen Familie, werfen meterhohe Wellen an den Strand und dröhnen wieder davon. Die Thermoskanne ist zerbrochen, die Cracker durchnäßt. Was ist geschehen?

Familie Jones hatte denkbar unglücklich gewählt, als sie ihren Wochenendausflug planten, fand doch am Fluß ein Rennen der Powerboote statt. Es handelt sich dabei um PS-starrende Gefährte, die an normale Motorboote erinnern. Nur mit dem Unterschied, daß die Leistungskraft um ein Vielfaches höher ist. Bei Interplays neuester Kreation können Sie damit weltweit Rennen austragen. Neben zwei Kursen in New York und den Gebirgsschluchten von Nevada dürfen Sie in den angesprochenen regnerischen Gefilden Englands, einem Industriegebiet im Herzen Rußlands oder auf dem Amazonas Enten scheuchen. Zudem gibt es noch sich dahinschlängelnde Rennstrecken im schneereichen Norwegen, im fernöstlichen Japan und im Yachthafen von Monaco sowie eine strenggeheime Bonusstrecke. Abwechslung genug, sollte man meinen, seine Schwimmweste anlegen und den Motor ankurbeln.



Tristesse in New York: Sind einmal keine Boote im Blickfeld, merkt man sofort, wie häßlich diese Stadt ist.



Auch durch massive Felswände hindurch gelingt es der Sonne, den Spieler zu blenden.

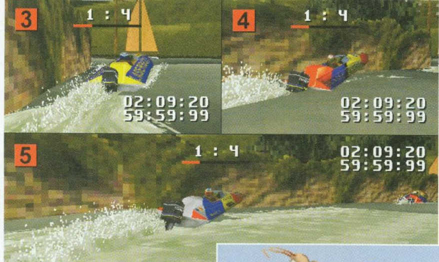
Im Arcade-Modus dürfen Sie sich gegen fünf Computerfahrer behaupten. Wie es unter Seeleuten zum guten Ton gehört, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. Die Gegner werden aber nicht besser, sondern das Fahren in den höheren Stufen schwieriger, da die Motorleistung ansteigt und die Boote folglich schneller werden. Außerdem sinkt eigenartigerweise Ihr Beschleunigungsvermögen. Jeder Fahrfehler wird somit doppelt bestraft. Mindestens zwei Gegner haben sich, so scheint es, jedesmal völlig im Rennen verirrt, denn Sie schippern grundsätzlich hinterher und können gar vor Rennende noch überrundet werden.



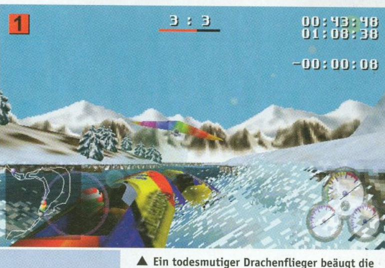
Wird aus dieser Perpektive gefahren, müssen Sie die Rennstrecke schon sehr genau kennen.

Die anderen gehören aber zur Kategorie der hartnäckigen Wadenbeißer. Sie lassen sich zwar leicht ein- und überholen, bleiben dann aber meist eisern im Kielwasser, egal, wie sehr man sich auch bemüht, sie abzuschütteln. Vorausfahrende Gegner beeinflussen durch Wellenschlag ihr eigenes Gefährt, wer an der Spitze fährt, hat also Vorteile. Außerdem kann es passieren, daß Ihr Kahn unter die Wasseroberfläche gedrückt wird, üblicherweise nach dem Befahren einer Sprungschanze.

Auf Tuning muß der Powerboatler nicht verzichten. Je mehr Gewicht in Richtung Heck verschoben wird, desto stärker wird die Schiffsschraube ins Wasser gedrückt und entfaltet entspre-



▲ Dieser eigenwillige Split-Screen erlaubt Wettkämpfe zwischen drei Spielern an einem Bildschirm.



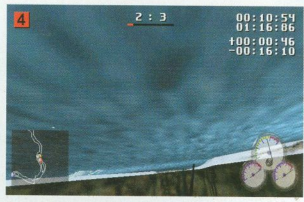
▲ Ein todesmutiger Drachenflieger beäugt die Rennteilnehmer.

chend höhere Wirkung. Daß der Bug nun höher aus dem Wasser gehoben wird und Ihr Blickfeld sich etwas verringert, muß im Interesse höherer Geschwindigkeit hingenommen werden. Fährt man aber zu schnell über eine der erwähnten Sprungschanzen, ist das Ergebnis meist ein halber Looping. Ihr Renner landet platt auf dem Dach, Sie schlucken ein wenig Wasser und verlieren wertvolle Sekunden, bis er sich wieder aufgerichtet hat. Deswegen ist es sinnig, vor großen Sprüngen die Trimmung schnell etwas nach vorn zu verlagern, um diese Mißgeschicke zu vermeiden.

Während der einzelnen Rennen beglücken unterschiedliche Geländegrafiken Ihr Auge. Überraschungsmomente winken durch plötzliche abgeänderte Rennverläufe. In Rußland etwa schwebt ein großer Militärhubschrauber über einem sumpfigen Nebenarm, der eine Abkürzung darstellt. Nach ein paar Runden fliegt er zur Seite, und Sie können nun ungehindert einbiegen.

Ohne 3Dfx ist die Grafik nur wenig schlechter, wie an diesem Katamaran gut demonstriert wird.

Gehen Sie auf der höchsten Schwierigkeitsstufe als Sieger hervor, werden Sie mit einer neuen Schiffsklasse belohnt, dem Katamaran. Dieser besitzt einen noch wesentlich stärkeren Motor, neigt aber zu größerer Instabilität. Hier sind dann wirklich Profis gefordert. Andere Rennmodi geben Ihnen die Möglichkeit, Ihre beste Rennrunde abzuspeichern und per E-Mail oder Diskette an einem Freund zuschicken. Der kann sich dann bemühen, gegen Ihren »Ghost« eine noch bessere Zeit herauszufahren. Und beim Shootout scheidet in jeder Runde der jeweils letzte des Rennens aus, bis nur noch einer übrig ist. (uh)



Es kann im Rennverlauf geschehen, daß Sie unter Wasser gedrückt werden. Die Aussichten sind dann eher trübe.

Udo Hoffmann ★★★★

Vom ständigen Abgas-Ambiente unzähliger Autorennen ermattet, geht der PC-Raser freudig erregt an Bord. Rennboot-Simulationen sind rar; eine spritzige Action-Wasserbefahrung wird entsprechend dankbar angenommen. Munteres Hüpfen über die Sprungschanzen und der harte Kampf gegen den zähen Computergegner erfreuten daher zunächst mein Herz. Die putzigen Randgrafiken zeugen von Einfallsreichtum. Und der gut ausgearbeitete Multiplayer-Modus erlaubt sogar stufenloses Mehrfachfahren von ein bis vier Spielern an einem Bildschirm, vorausgesetzt, Sie besitzen genug Eingabegeräte.

Wird aber längere Zeit gefahren, entdeckt man stark wuchernden Algenbewuchs am Bootsrumpf. Interplay sind die Ideen zur Streckengestaltung ziemlich schnell ausgegangen. Im Grunde ist es völlig egal, in welchem Land Sie sich befinden, das einzige, was sich wirklich ändert, ist die Grafik der Sprungschanzen und der Umgebung. Tatsächlich neue Elemente sucht man vergebens. Die Steuerung ist so sensibel, daß Sie ruckzuck ans Ufer stoßen.

+ Grundidee originell

+ Zahlreiche Rennstrecken ...

− ... die leider dröge sind

− Steuerung sehr sensibel

Powerboat Racing

Hersteller:	Interplay
Testversion:	Beta vom Februar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-6 (PC, Netzwerk)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 67

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Jet Moto

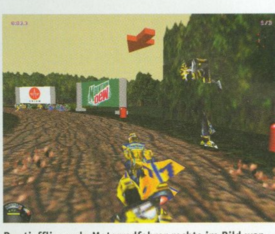
Traf ich doch letztens Jacques Villeneuve in der Münchner U-Bahn, der mir von den Gefahren der Formel 1 erzählte. Alles Unsinn. Wer wirklich hart drauf ist, fährt Hoover-Bikes.



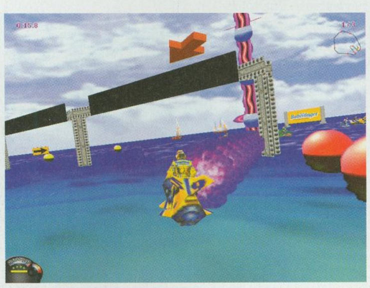
Mitten im Rudel: Die gewalttätige Meute stürzt sich dem Checkpoint entgegen.

Ständig nur Autorennen, Stiere reiten, Düsenjäger zu Bruch fliegen. Gähn. Gibt es denn nichts wirklich Neues? Schon, aber dafür mußte Sony Interactive tief in die Trickkiste greifen. Mittels sogenannter Hoover-Bikes, die per Luftkissen ein ganzes Stück über dem Boden schweben, werden Sie über zehn ungewöhnliche Kurse geschickt.

Wie gut, daß Ihnen ein tatkräftiges Alter Ego nach Wahl unter die Arme greift. Zwanzig verwegene Gestalten, die allesamt so wirken, als wären Sie einem Superhelden-Comic entsprungen, stehen zur Verfügung. Darf ich kurz vorstellen: die junge Shirow hatte vor kurzem einen schlimmen Trainingsunfall. Nach der Einpflanzung einiger kybernetischer Implantate fährt sie aber besser als zuvor. Und der willensstarke Tetsujin Hibara, ein authentischer Shaolinmönch, will in den Rennen seine geistigen und körperlichen Grenzen erweitern. Daß viele Fahrer Fahrerinnen sind, macht spielerisch keinen Unterschied. Die Damen kreischen nur in einer etwas höheren Tonlage auf, wenn sie mit einem Kollegen zusammenrasseln.


Der tieffliegende Motorradfahrer rechts im Bild war unseren Siegesbemühungen nur kurz im Wege.

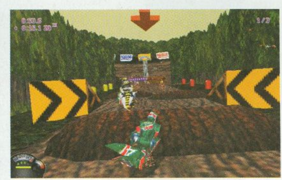
In vier Teams lose geordnet, besitzt jede Figur ein anderes Bike. Der größte Unterschied besteht im Gewicht der Maschinen. Schwere Brummer lassen sich von Konkurrenten nicht so ohne weiteres aus der Bahn werfen, reagieren dafür aber wesentlich träger auf ihre Steuerbefehle. Außerdem gibt es noch die Bereiche Beschleunigung und die Stärke des Trägerfeldes. Je mehr Energie drinsteckt, desto höher schwebt es über dem Boden. Das macht die Kiste träger, Sie wird aber nicht so einfach von Bodenhindernissen belästigt.


Hier können Sie gut beobachten, wie sich der Gegner per Magnetstrahl in die Kurve einschwingt.

Damit erschöpfen sich die Unterschiede zu herkömmlichen Rennspielen aber noch nicht. Die Steuerung eines derartigen Choppers ist wesentlich kniffliger als bei einem Auto, was nicht weiter verwundert. Sie können sich eines begrenzt nutzbaren Turbos bedienen, für plötzliche Ausweichmanöver das Gefährt in einem Gewaltakt zur Seite reißen oder an besonders schwierigen Stellen Ihren Sitz verlassen. So ein Hoover-Bike steuert sich ein bißchen wie ein Schiff: schwerfällig halt. Und man muß vorausschauend fahren, sonst werden Sie immer wieder an Baumstümpfe oder dergleichen rumpeln.

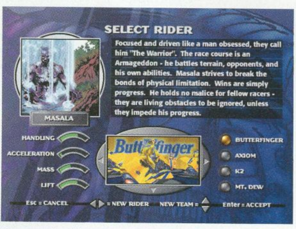
Alle Strecken sind ebenso schwer wie abwechslungsreich.

ICE CRUSHER
Ice Crusher is carved out of a fragmented glacier. It's a test of guts: How fast will you go, how close to the edge will you run? Make sure to keep your nose up!
CHASM
TRACK SWITCH
TRACK SWITCH
TRACK SPLITS
TUNNEL
JUMP
START/FINISH
CHECKPOINT
PRESS Enter TO CONTINUE


Grafik light: Hier erleben wir den Gegenverkehr ohne 3D-Beschleuniger.

Ferner sollten Sie sich den Umstand zu Nutze machen, daß Ihr Bike metallisch ist. An strategisch wichtigen Stellen stehen Magnetspulen, die Sie mit etwas Übung zum eleganten Durchdriften von Kurven nutzen können. Diese ziehen das Gefährt an, Ihre eigene Geschwindigkeit wird gemindert und wie an einem Gummiband schnellen Sie um die Spule herum. Schön abwechslungsreich sind die

zehn Rennstrecken, von denen zu Beginn aber nur drei zur Verfügung stehen. Sie fahren durch enge Flußbette, steile Wasserfälle hinunter oder über eisige Gletscher. Da scheppert's dann ungeheuer oft und der Comic-Charakter der Fahrer kommt zum Tragen. Jeder normale Mensch wäre schon lange unter der Erde, friedlich auf den Tag der Auferstehung wartend, aber unsere Helden steigen schmerzfrei wieder auf ihre Höllenmaschinen und stürzen sich dem nächsten Abgrund entgegen. Manche Rennstrecken müssen gar in beide Richtungen befahren werden. Kracht man dann mit dem Gegenverkehr zusammen, führt dies aber nur zu Zeitverlust. **(uh)**



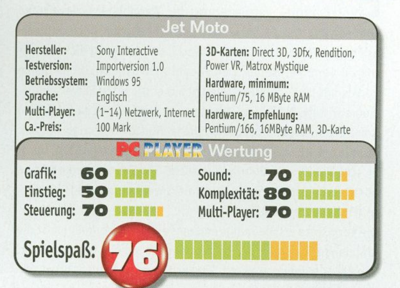
Einer aus der illustren Runde der zwanzig wilden Gesellen, denen kein Risiko zu groß ist.

Udo Hoffmann ★★★★

Die Ideen, die alle in Jet Moto stecken, hätten bei anderen Entwicklern gut und gerne für drei Rennspiele gereicht. Da wäre etwa zu nennen: die große Bewegungsfreiheit der Bikes, die Sache mit den Magnetspulen oder die Möglichkeit, ein und das selbe Rennen auf verschiedenen Teilstrecken zu fahren. Dies und viele andere Kleinigkeiten machen das Programm zu einem Fest für Vielfahrer, die sonst schon alles gesehen haben. Ein gewisser Reifegrad sollte dem Spieler schon anhaften, denn die aufwendige Steuerung verlangt nach großer Koordinationsgabe und Übersicht. Wer die nicht hat, der wird kläglich scheitern.

Nur ein Sieg in der Meisterschaft, mindestens auf Schwierigkeitsstufe »mittel«, macht weitere Rennstrecken verfügbar. Und dort wird jeder Fahrfehler gnadenlos bestraft. Es kann dann auch äußerst frustrierend sein, nahezu das komplette Fahrerfeld wiederholt in Sekundenschnelle an sich vorbeirauschen zu sehen. Wer sich davon nicht schrecken läßt, wird mit einem originellen und witzigen Action-Rennspiel belohnt.

- ➕ **Innovative Renn-Ideen**
- ➕ **Viele Spielmodi**
- ➕ **Grafik schnell …**
- ➖ **… aber schlicht**
- ➖ **Frustgefahr hoch**



Jet Moto

Hersteller:	Sony Interactive	**3D-Karten:**	Direct 3D, 3Dfx, Rendition, Power VR, Matrox Mystique
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	(1–14) Netzwerk, Internet		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 76

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Ski Racing (DSF Ski)

Wer sich vom Berg gerufen fühlt, schleunigst Richtung Schlepplift zieht. Mit Sierras Ski-Simulator wandeln Sie um Weltcup-Punkte wedelnd in den Schneespuren von Rosi, Wasi & Co.



Nicht schon wieder! Trotz emsigen Schielens Richtung Karte links unten haben wir ein Tor verpaßt.

Es gibt zwei grundsätzliche Verhaltensmuster, die Schneeflockenwirbel und Dauerfrost bei Warmblütern hervorrufen können. Der »Homo Sofa« dreht das Thermostat hoch und verbringt das Wochenende mit heißer Schokolade und dicken Wollsocken vorm Fernseher. Der »Homo Activus« scharrt hingegen nervös mit den Schneeketten, sobald er die erste Pulverschnee-Wolke wittert. Noch am Freitag sperrt er Kind und Kegel in den Kombi, auf dessen Dache längliche Bretter befestigt werden. Stunde um Stunde steht der aktive Freizeitmensch im Stau, bevor er schließlich sein Eldorado erreicht, wo Sehnen gerissen und obszöne Tagespaß-Preise abgedrückt werden: das heiß begehrte Wintersportgebiet!

Die kurioseste Erscheinung rund ums alpine Skivergnügen ist die jahrelange Ignoranz der professionellen Spieleprogrammierer. Sportfans werden zwar mit konkurrierenden Simulationen von Eishockey, Fußball oder Golf förmlich bombardiert. Ski-Software in den Händlerregalen ist aber so rar wie weiße Weihnachten in Florida. Sierra traut sich jetzt auf die eisigen Hänge von sechs Wintersport-Regionen. »Front Page Sports: Ski Racing« heißt das Spiel in der getesteten US-Importversion. Die deutsche Fassung soll in diesen Tagen unter dem Namen »DSF Ski« auf den Markt kommen.

Die simulierten Berge sind allesamt schneesicher und realistischen Vorbildern nachempfunden. Neben vier amerikanischen Skigebieten, die Sehnsucht nach einem spontanen Last-Minute-Ticket nach Colorado auslösen, ist Europa mit Val d'Isere und Garmisch-Partenkirchen vertreten. Wind-, Wetter- und Schneeverhältnisse lassen sich vor dem Trainingslauf einstellen.

Alle vier Skivarianten des Weltcup-Betriebs sind vertreten: Slalom, Riesenslalom, Super-G und Abfahrt.

Grafikvergleich per Replay-Recorder: 3Dfx-unterstützt mit vielen Details ...

... und Pentium/90-gerecht abgespeckt ohne Beschleunigerkarte.

Im Saisonmodus brettern Sie in der bevorzugten Disziplin oder bei allen Wettkämpfen talabwärts und sammeln Meisterschaftspunkte. Wer am Ende mehr Zähler auf dem Konto hat als die ebenso unsichtbaren wie anonymen Computergegner, darf sich am Anblick des Sierra-Cups erfreuen.

Mit einer gescheiten 3D-Engine rauschen Sie über vereiste Pisten; vier Blickwinkel stehen dabei zur Wahl: von der Ego-Perspektive aus Sicht des Skifahrers bis hin zur Verfolgerkamera. Mit dem Joystick wedeln Sie mehr oder weniger elegant durch die je nach Disziplin unterschiedlich eng gesteckten Tore. Während man bei der Abfahrt recht breitspurig durchs Gelände rauscht, sind die

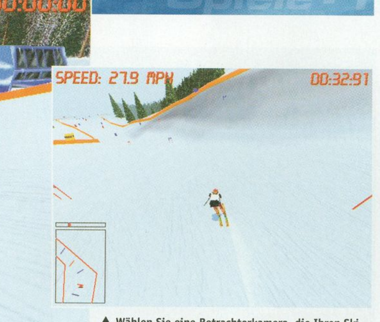
Heinrich Lenhardt ★★★★

Sonderlich schön ist die Grafik vielleicht nicht, aber zweckmäßig: Geschwindigkeitsgefühl und Frost-Feeling kommen rüber. Der bei scharfem Schwung weggekantete Schnee knirscht dabei mit jodelwürdiger Herzhaftigkeit aus den Lautsprechern. Die Steuerung ist präzise und wird mit der Rüttelzugabe eines Force-Feedback-Sticks zum Erlebnis.

Doch es stapelt sich auch etwas morsches Holz vor Sierras Skihütte. Spielbarkeit und Features sind nicht unbedingt Goldmedaillen-Anwärter. Sie müssen viel Einspielzeit und Geduld investieren, um regelmäßig in die Wertung zu kommen. Trotz bemühter Hinweispfeilchen verpaßt man nur allzu leicht ein Tor, was zur sofortigen Disqualifikation führt. Realistisch, aber unspannend: Außer gelegentlichen Zwischenzeiten gibt es kein Wettkampf-Gefühl. Das bei Autorennen übliche Anzeigen der momentanen Bestleistung durch einen Phantomfahrer hätte Ski Racing gut getan.

Die monierten Mängel tauen zwar einiges am Spielspaß ab, doch unter den Schneeblinden ist der Einäugige König: Sierras Almabtrieb profitiert ungemein von der Tatsache, daß keine ernsthaften Konkurrenten gibt. Geduldigen Brettl-Fans mit Einschränkungen empfehlbar.

- **+ Konkurrenzlose Ski-Simulation**
- **+ Griffige Steuerung**
- **+ Sechs Berge, vier Ski-Varianten**
- **− Hang zur Unübersichtlichkeit**
- **− Anstrengender Schwierigkeitgrad**



▲ Wählen Sie eine Betrachterkamera, die Ihren Skifahrer von weiter hinten zeigt. Dieser Blickwinkel mindert den chronischen Übersichtsmangel.

Slaloms geradezu niederträchtig eng gesteckt. Der beste Freund des Rennläufers wird damit der Feuerknopf, mit dem sich ein radikaler Schwenk noch hinbiegen läßt. Das Verkanten der Skier bremst erheblich ab, doch das ist das kleinere Übel. Schon beim ersten verpaßten Tor werden Sie disqualifiziert. Weniger heikel ist das Programm hingegeben bei Stürzen: Ihre Spielfigur kann im hohen Bogen durch die gesunde Bergluft säbeln und beim Aufprall sämtliche Bretter verlieren – wenige Sekunden später steht der robuste Polygon-Athlet wieder auf, um die Abfahrt fortzusetzen.

Weniger wichtige Steuerungsmanöver lassen Sie kunstvolle Manöver beim Springen ausführen, was sich häufig in Bruchlandungen, aber kaum in besseren Zeiten niederschlägt. Zwecks feinfühliger Kontrolle sollten Sie sich mit einem Analog-Joystick auf die Piste wagen. Das Programm unterstützt sogar Force-Feedback-Knüppel und Pedale von Lenkrad-Systemen, damit Sie realistisch füßeln können.

Unsere amerikanische Importversion gewährte Unterstützung für 3Dfx-Beschleunigerkarten, was sich weniger in Schönheit als vielmehr in Schnelligkeit äußert. Ein Patch für zusätzliche Rendition-Kompatibilität ist bei Sierra bereits in Arbeit. Multiplayer-Sessions finden bei Ski Racing nur an einem PC statt: Nacheinander gehen die menschlichen Mitstreiter an den Start und brettern um die Bestzeit. (hl)

Front Page Sports Ski Racing (DSF Ski)

Hersteller:	Sierra	**3D-Karten:**	3Dfx
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	-		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	70
Einstieg:	50	**Komplexität:**	60
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	40

Spielspaß: 62

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre ABO-Abteilung

Zusatz-CD für Anstoß 2

Verlängerung



Findet ein Rückpaß-Reigen kein Ende, mosert der Zuschauer »Zeitspiel« und will sein Geld zurück. Geht ein feiner Fußballmanager in die Verlängerung, ist einem das hingegen 30 Extramark wert.

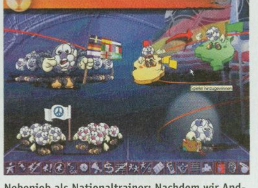
Wenn's am schönsten ist, soll man weitermachen. Zwischen zwei Versionen einer erfolgreichen Spieleserie schiebt der Programmierer gerne die »Zusatz-CD« ein, die preiswerte Wundertüte für treue Besitzer des Originalprogramms. Der beliebte Fußballmanager »Anstoss 2« kam jetzt gerade in die Wechselmonate: zu alt zum Weiterspielen, zu jung für ein Ende als Staubfänger. Um wieder neuen Schwung in die Rasenroutine zu bringen, bietet sich die »Verlängerung« an. Die knapp 30 Mark teure Zusatz-CD setzt eine installierte Anstoss-2-Vollversion voraus und beglückt den Spieler mit zahlreichen, mehr oder weniger sinnvollen Features.

Bislang war Ihre Karriere auf internationale Vereinsteams beschränkt. Jetzt dürfen Sie nebenbei als Nationaltrainer wirken; 19 Länder stehen zur Wahl. Sie bestimmen den Kader, terminieren Freundschaftsspiele und bringen die Elitetruppe hoffentlich in Turnierform. Alle zwei Jahre findet eine Welt- oder Europameisterschaft statt – Qualifikationsspiele inklusive. Vom Fall Sean Dundee inspiriert gibt es sogar eine Überredungs-Option: Sie können einen fußballerisch brillanten Gastarbeiter dazu überreden, die Staatsbürgerschaft zu wechseln. Mit dem Paß in der Tasche ist der frischgebackene Inländer für Ihre Nationalelf spielberechtigt. Intensiv gepflegt wurde auch der Trainingsbereich. Für die Jugendarbeit läßt sich ein separater Übungsschwerpunkt definieren und selbst im Trainingslager bleibt nichts mehr dem Zufall überlassen. Mit drei Schiebereglern lockern Sie den Frohsinnfaktor in Sachen »Essen«, »Ausgang« und »Kontrolle«.

Wer erst gar nicht in deutschen Landen anfangen will, startet jetzt gleich im gewählten Bonusland: Kriegen Sie mit Klinsmann die Tottenham Hotspurs auf Vordermann? Sichtlich verschönert wurde die 3D-Engine, welche die spannendsten Spielszenen zeigt. Der Name des ballführenden Spielers ist jetzt permanent zu sehen. Verlängerung bietet noch zahlreiche weitere Verbesserungen, die sich teilweise aber im subatomaren Bereich abspielen. So können Sie im Editor die aktuellen Nationalmannschafts-Daten ändern und haben ein paar neue Trikotdesigns zur Auswahl. Neue Nuance bei den Spielerverhandlungen: Läßt sich der Umworbene von Spielervermittler oder Ehegattin vertreten, droht besonders hartes Gefeilsche. **(hl)**



Szenen eines Länderspiels: In der Anstoss-Welt ist Sammer schon wieder mächtig fit.



Nebenjob als Nationaltrainer: Nachdem wir Andreas Herzog lange genug bequatscht haben ...

... läßt er sich von den Vorteilen einer deutschen Staatsbürgerschaft überzeugen.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Anstoss 2 hatte ich eigentlich schon in einem Safe verschlossen und im Garten vergraben, um ja nicht in die Versuchung zeitverschlingenden Dauerspielens geführt zu werden. Ascaron hatte mit diesem Titel zurecht die deutsche Meisterschaft in Sachen Fußballmanager errungen.

Dauerkartenbesitzern kann eigentlich kaum etwas besseres passieren als diese neue Zusatz-CD. Denn mit Anstoss 3 ist nicht vor 1999 zu rechnen und die Verlängerung bietet für wenig Geld neue Herausforderungen. Die Spielerdaten sind zudem angenehm aktuell und entsprechen dem Stand der letzten Winterpause.

Außer der überfälligen Nationalmannschafts-Karriere gibt es viel Krümelkram im Detail; das grundlegende Spielprinzip ist geblieben. Eine nette Erweiterung ohne große Überraschungen, quasi ein glanzloser Pflichtsieg .

+ Detail-Verbesserungen für Anstoss 2

– Für Fußball-Hasser nach wie vor ungenießbar

Anstoss 2 – Verlängerung

Hersteller:	Ascaron
Testversion:	Beta vom Februar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	30 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	70

Spielspaß: 75

Jetzt gibt es das einzige und ultimative Magazin für die PlayStation von Sony – exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

NEU! NEU! NEU! NEU!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie dabei 50%.

NEU!





Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

Das offizielle PlayStation Magazin Nr. 1/98

DM 12,80

Jersey Devil

IM TEST: Grand Theft Auto, Devil's Deception, Frogger

ANGESPIELT: Cool Boarders 2, Wild Arms, Nagano Winter Olympics

LESERREISE: Wir starten durch! Fahren Sie mit uns zum Snowboarden!

Exklusive Frogger-Verlosung

Übersicht 1997: Alle Wertungen und Demo-CDs auf einen Blick!

Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends – nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ **Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins!** Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138.-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPP 84

Datum, 2. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Spielesammlung für Nostalgiker

Arcade's Greatest Hits

The Midway Collection 2

Damals, in der Daddelhalle: Sieben Spielautomaten der 80er Jahre kehren pixelgenau emuliert auf Ihren Desktop zurück.

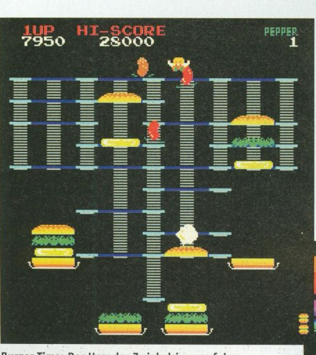


Jedes der sieben Spiele dieser Oldie-Sammlung hat ein stimmungsvolles Hauptmenü. Hier weiden wir uns an authentischer Artwork zum »Moon Patrol«-Spielautomaten.

Altersheim Poing-Nord, anno 2044. Mittagsruhe. Die Schwestern haben Beruhigungsmittel und Knoblauchpastillen verteilt. »Früher war vielleicht nicht alles besser, aber unkomplizierter« zetert indes der noch nicht ruhiggestellte Insasse Lenhardt und schwingt bedrohlich seinen elektrisch geladenen Krückstock. »Was soll ich zum Beispiel mit dem neumodischen Hologramm-Zeugs? Da spiele ich doch lieber »NHL 99« mit der Pentium-II-Softwareemulation meines Blutdruck-Meßcomputers!«.

Die Gegenwart bietet genug Stoff für ähnliche Debatten; die rüstigen Rentner von morgen seufzen heute schon dem Charme früherer Spiele-Generationen nach. Zum Glück hat der PC genug Hardware-Muckis, um die Spielautomaten-Hardware von vorgestern zu emulieren. Die Folge: Groschengräber der 80er Jahre feiern ein absolut authentisches Revival auf dem Windows-Desktop. In unserer Rubrik »Hall of Fame« berichten wir über solche Projekte aus der Internet-Szene. Wer seine Oldies ganz unkompliziert per CD-ROM wiederbeleben will, erhält bei GT Interactive attraktive Komplettlösungen aus der Pappschachtel geboten. Nachdem »Williams Arcade Classics« solchen Perlen wie dem »Defender«-Automaten zu neuen PC-Ehren verhalf, erscheint jetzt eine zweite Sammlung mit sieben weiteren Oldies. »The Midway Collection 2« bietet erhaltenswerte Byte-Kleinkunstwerke von »Burger Time« bis »Moon Patrol«.

Die Präsentation der exhumierten Spiele ist tadellos. Pro Programm gibt es ein adrettes Hauptmenü, das einen Blick auf Design und Artwork des Original- Spielautomaten gewährt. Unter »Options« haben Sie Zugriff auf Einstellungen für die Verteilung von Extraleben und andere den Schwierigkeitsgrad beeinflussende Faktoren. Die Steuerung läßt sich nach Belieben umbelegen. Der Menüpunkt »Trivia« fährt ein witziges, aber etwas unüber-

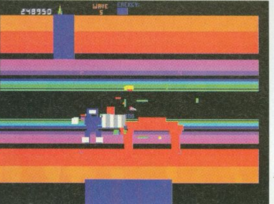


Burger Time: Der Herr der Zwiebelringe auf der Flucht vor putschendem Bulettenbelag.

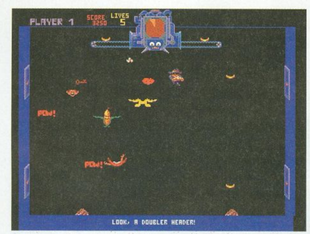


▲ Joust 2: Fortsetzung des Flattermann-Dramas.

▲ Root Beer Tapper: alkoholfreie Version des Maßkrug-Schlitterns.

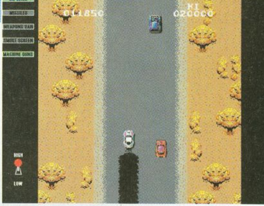


◀ Blaster: Früher 3D-Versuch mit höchst kräftiger Farbwahl.

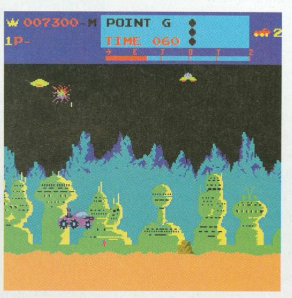


Splat: wenig nahrhafte Lebensmittel-Bewerfung.

sichtliches Interview-Sammelsurium ab. Quizfragen zu fast allen enthaltenen Spielen werden von den original Designern beantwortet. Unter »Play« geht es schließlich zur Sache: Bildschirmfüllend erwachen die Spiele-Großereignisse von einst zu neuem Leben.
Alleine das surreale Vergnügen, von Spiegeleiern und Gewürzgurken verfolgt zu werden, macht »Burger Time« zu einem echten Erlebnis. Auch in Sachen Spielspaß ist das Leitern- und Plattform-Spiel der nahrhafteste Mitstreiter im Siebener-Pack. Sie steuern einen Küchenchef, der durch Drüberlaufen die einzelnen Schichten gigantischer Hamburger lockert. Plattform für Plattform purzelt der Belag tellerwärts. Von den widerspenstigen Zutaten wird der Maestro ähnlich hartnäckig verfolgt wie einst der skandinavische Küchenchef der Muppets-Show. Bei bissigem Gemüse hilft schlichtes Weglaufen oder ein dosierter Schuß aus der Pfeffermühle, der die rebellierenden Sättigungsbeilagen zeitweilig lähmt.



Spy Hunter: Auto-Verfolgungsjagd aus der Vogelperspektive.



Moon Patrol: Jump-and-Baller mit – Staun! – Parallax-Scrolling.

Nicht unfrustig, aber auch nicht unspannend ist die Renn- und Ballerspiel-Mischung »Spy Hunter«. Sie rammen und ballern Kraftfahrzeuge mit Bösewichten an Bord vom Fahrstreifen runter. Der Extrawaffen-Truck spendiert Ihrem James-Bond-artigen Flitzer Öl, Nebelwolken und Raketen, um die Gegnerhorden effektiver zu bekämpfen.
Ganz friedlich geht es hingegen bei »Tapper« zu. Unser emsiger Barkeeper schlittert gefüllte Krüge seinen am Tresen dürstenden Mitmenschen entgegen. In dieser jugendfreien Variante wird der Humpeninhalt »Bier« durch den ebenso alkoholfreien wie ätzend-süßen Geschmacksnerven-Killer »Root Beer« ersetzt. In »Moon Patrol« lassen Sie ein Mondfahrzeug über Schlaglöcher hopsen und ballern nebenbei umherschwirrende Raumschiffe ab. »Joust 2« ist der Nachfolger des klassischen Lanzenturniers mit bewährter Flattermann-Steuerung und noch höherem Schwierigkeitsgrad. Mit »Splat« ist eine auf Zwei-Spieler-Freuden getrimmte Nahrungsmittelschlacht angesagt.
»Blaster« ist das ergreifendste Oldie im Verbund. Die 3Dfx-verwöhnte Jugend kann sich hier mal vor Augen führen, wie die ersten zarten Ansätze in Sachen »3D-Action« ausgesehen haben. Technisch rührend, doch spielerisch etwas konfus.
Alle sieben Titel lassen sich ohne große Installationsprozeduren direkt von der CD spielen; nur das obligatorische DirectX bekommen Sie auf die Festplatte geschoben. Steuerungseinstellungen und High Scores werden brav gespeichert. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★

Trau' keinem unter 30: Die Gnade der frühen Geburt hilft sehr, um das feine Spaßaroma solcher Oldie-Sammlungen schmecken zu können. Wer angesichts von Grafik mit sagenhaften 4 Bit Farbtiefe entrüstet zum Riechsalz greift, sei entschuldigt. Solche Reanimationen in Würde gealterter Programme sind nur etwas für Software-Feinschmecker, die trotz Pixel-Grobheit und »Lödülö«-Musikversuchen den Spielwitz simplifizierter Reaktionstests zu würdigen vermögen. Die klassischen Spielautomaten sind hier nicht nachprogrammiert, sondern emuliert. Das bedeutet, daß jedes Pixel sitzt, jede Gegnerbewegung stimmt und jeder Dudelton paßt. 100 Prozent authentischer Automaten-Programmcode, ohne Zusatz von Zucker und künstlichen Geschmacksstoffen.
Aber, nur weil ein Spiel alt ist, wird es dadurch nicht automatisch zum schützenswerten Klassiker. Unter den glorreichen Sieben stecken auch ein paar gurkige Mumien. Burger Time, Tapper, Moon Patrol und meinetwegen noch Spy Hunter spiele ich immer wieder mal gerne. Splat, Blaster und das enttäuschende Joust 2 kann man hingegen getrost als Ausschuß verbuchen.

+ Sieben Action-Großväter für wenig Geld

+ Authentische Emulation

– Nicht jedes Oldie ist genial

– Zahn der Zeit nagte an Grafik und Spieltiefe



Aracde's Greatest Hits: Midway Collection 2

Hersteller:	GT Interactive	3D-Karten:	–
Testversion:	Kaufversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-2 (an einem PC)		
Ca.-Preis:	50 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	20
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	60	Multi-Player:	30

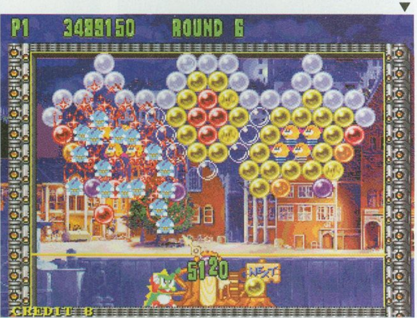
Spielspaß: 69

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Bust-a-Move 2

Blasen poppen mit zwei Wonneproppen: Die Knuddelsaurier aus »Bubble Bobble« mühen sich in diesem Denk- und Geschicklichkeits-Mix um explosive Farbkombinationen.

Unsere Saurier-Spielfigur hat gut grinsen: Der Treffer mit der gelben Blase setzte eine punkteträchtige Kettenexplosion in Gange.



Schon frühkindliche Erfahrungen lehrten uns, daß der heißgeliebte Luftballon ein empfindsamer Spielkamerad ist. Stecknadeln, Zigarettenkippen, Katzenkrallen und mannigfaltige weitere Bestandteile eines durchschnittlichen Haushalts verkürzen die Lebenserwartung: Mit einem jähen »Plopp!« hat die pralle Herrlichkeit ein Ende. Bei diesem Spiel müssen Sie in Sachen Freud-Leid-Schema um 180 Grad umdenken: Ballonähnlich Blasen sind drängelnde Bad Guys, die von oben in das zu hütende Spielfeld drücken. Die Vernichtung der Gummiprodukte wird dadurch zum erstrebenswerten Ziel.

Doch bei »Bust-a-Move 2« wird nicht mit Schrotflinten oder Nadel-MGs gearbeitet, sondern mit Geisteskraft. Berühren sich mindestens drei Ballons gleicher Farbe, zerplatzt die Couleur-Kette im Nu. Mit einer Luftballon-Ausspuckkanone nehmen Sie vom unteren Bildrand aus gezielt effektive Stellen ins Visier, um möglichst weitreichende Abräumreaktionen auszulösen. Ihre Munitionsblasen prallen verwinkelt von den Wänden ab, wodurch sich mitunter hintere Reihen erreichen und lichten lassen. Gelegentlich erwischt man gar ein Sonderbläschen, das alle Vertreter einer bestimmten Farbe ratzeputz aus dem Spielfeld pikst.

Das amüsante Ballonballern macht vor allem als Duell Spaß. Wenn Sie größere Farbketten auf einmal zum Platzen bringen, bekommt der Gegner dafür ein paar Zusatzballons ins Spielfeld geklebt. Größere emotionale Wallungen garantiert das Simultanspiel mit menschlichem Blasenrivalen an einem PC. Bürokollegen lassen sich auch per Netzwerk herausfordern. Können Sie niemanden zur Arbeitszeitvernichtung überreden, bleiben immer noch die Computergegner. Verschiedene Schwierigkeitsgrade und Handicaps sorgen für faire Verhältnisse. Etwas geruhsamer geht es im Puzzle-Modus zu, wo Sie ganz ohne Gegnerstörungen an bestimmten Blasenmustern herumknabbern. Mit List und Geschick lassen sich die Felder schnell genug abräumen, damit ein Zeitbonus dabei herausspringt. Wer dem Reiz diffiziler Ballonaufbau-Layouts verfällt, tobt sich im Edit-Modus aus und gestaltet seine eigenen Spielfelder. **(hl)**



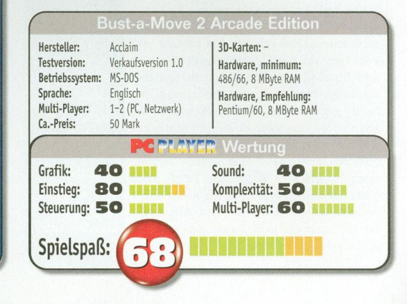
Die praktischen Zielhilfslinien bekommen Sie nur bei den wenigen Levels des Practice-Modus angezeigt.

Heinrich Lenhardt ★★★★

Die Idee des Musterstapelns kennen wir von Super Puzzle Fighter, Baku-Baku & Co. Der entscheidende Dreh bei Bust-a-Move ist die Geschicklichkeits-Komponente: Sie müssen nicht nur schnell einen cleveren Punkt für die nächste Farblagerung ausspähen, sondern auch den Blasenballermann mit Gefühl justieren. Die Spielhallen-bewährte Idee in Ehren; technisch ist die PC-Umsetzung äußerst lieblos geraten. Die waghalsigen hohen Auflösungen im Optionsmenü äußern sich nur bei den Rahmenbildern; die eigentliche Spielfeldgrafik verharrt bei briefmarkigen 320 mal 240 Pixeln. Mancher extra-schrille Soundeffekt läßt ganz nebenbei meine Backenzahn-Plomben vibrieren.

Auch wenn die Spielidee ihren Reiz und solide Pausenfüller-Qualitäten hat: Blasen an den Fingern werde ich mir kaum spielen. Der im Handbuch geradezu verzweifelt beschworene Suchteffekt tritt nur in einer milden Dosis auf.

- ⊕ Drollige Spielidee
- ⊕ Schnell gelernt
- ⊕ Level-Editor
- ⊖ Triste Technik
- ⊖ Dauerreiz nicht überwältigend



Bust-a-Move 2 Arcade Edition

Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (PC, Netzwerk)
Ca.-Preis:	50 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/60, 8 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

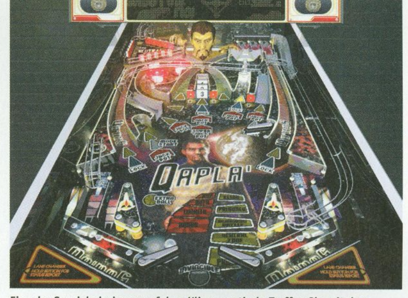
Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	80	Komplexität:	50
Steuerung:	50	Multi-Player:	60

Spielspaß: 68

Flipper für Fortgeschrittene und Profis

Star Trek Pinball

Stille Merchandising-Wasser sind tief: Nach Devotionalien wie dem offiziellen Enterprise-Müsli, der Unterhose oder der Bettwäsche erleben PC-Besitzer nun den offiziellen Star-Trek-Flipper.



Eine der Spezialmissionen auf dem Klingonentisch: Treffen Sie mit dem erleuchteten Feld die Enterprise. (800 x 600)

Interplay ist für zwei Eigenheiten berühmt-berüchtigt: Zum einen programmiert das südkalifornische Softwarehaus rührig PC-Spiele um Captain Kirk und seine Freunde, zum anderen kommen all diese Titel stets mit mächtiger Verspätung in die Regale. Um so größer die Überraschung, daß das von SCI programmierte »Star Trek Pinball« nur wenige Wochen nach den ersten Informationen in den Läden zu sehen.

Trekker und Flipper-Fans werden mit drei Tischen gelockt: »To boldly go« dreht sich thematisch um den Captain und die Enterprise, der düstere »Qapla'« (klingonisch für Erfolg) spielt im Reich der Föderationserzgegner, »Nemesis« schließlich ist eine Variante für zwei Spieler.

Grafisch mutet das Spektakel eher schlicht an: Eine schräg-von-oben-Ansicht, wahlweise in 640 mal 480 oder 800 mal 600 Punkten, ist bereits das Höchste der Gefühle. Ein Tisch-Scrollen wurde nicht vorgesehen. Das ist deswegen schade, weil das Kugelgerolle im oberen Drittel so einem Blindflug durch den Mutara-Nebel gleichkommt. Immerhin sorgt die Paramount-Lizenz für einige englische Klangschnipsel aus der allerersten Enterprise-TV-Serie. Im Hintergrund dudeln eine Handvoll Musikstücke von der CD, bis auf das Titelthema leider nicht aus der Serie. Soundeffekte wie das Kugelrollen oder die Kollision mit einem Bumper gibt es zwar, doch klingen sie bei Konkurrent »Balls of Steel« weitaus schöner und authentischer auf die Stereoboxen verteilt. Alle drei Tische besitzen einen nicht geringen Schwierigkeitsgrad – da mutet die Ankündigung »Bonusball bei 250 Millionen Punkten« fast schon zynisch an. Zwar sollen laut Handbuch jede Menge »Spezialmissionen« wie das gezielte Abschießen bestimmter Felder, das genaue Passieren von Rampen oder ein geschicktes Multiballspiel für Abwechslung sorgen. Doch in der Realität flitzt die Silberkugel so schnell umher, daß selbst die hartgesottensten Pinball Wizards ins Schwitzen kommen: Auf verdeckten Loops geht der Ball heimlich auf Warp-Geschwindigkeit. (ra)



Ein Flipper für zwei: Uninspiriertes Kartenabschießen dämpft die Stimmung.



Sapperlot: Die Kugel hat sich in die neutrale, weil nicht interaktive Zone verirrt.

Roland Austinat ★★★

Gut, daß Captain Kirk das nicht mehr erleben muß – zwei flaue Flipper und ein mittelmäßiger Mehrspielertisch sorgen allenfalls bei den härtesten Enterprise-Fanatikern für kurzfristige Erregung. Zwar sollen die mit kleinen Gags wie einer Tribble-Auswahl zu Beginn von »To boldly go« geködert werden, doch vergebens: Spätestens nach einer Viertelstunde zuckt die Hand beim 83. »Aye Captain!«-Sample zum Lautstärkeregler.

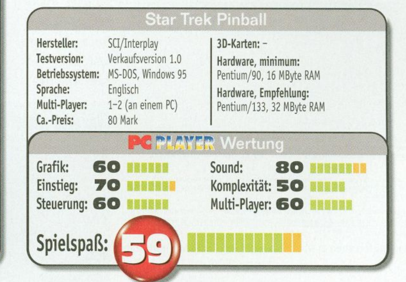
Ach, was hätte man aus dem Thema nicht alles machen können: Wie wäre beispielsweise eine Geschichte gewesen, die sich ähnlich wie bei Sierras letztem 3D Ultra Pinball über mehrere Tische entwickelt? Stoff dafür bieten die knapp 80 Enterprise-Folgen allemal. So wirkt das Ganze sehr wie eine schnell dahingeschluderte Auftragsarbeit, die ein paar dringend benötigte Dollars für die Jahresbilanz einfahren soll.

+ Sounds aus der TV-Serie

– Wenige Tische

– Nur eine Ansicht

– Happig schwer



Star Trek Pinball

Hersteller:	SCI/Interplay
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 59

Prügelspiel für Fortgeschrittenen und Profis

Last Bronx

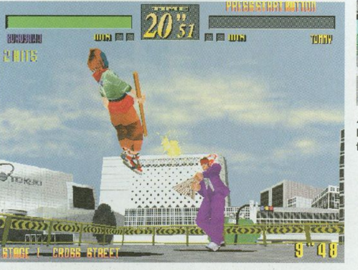
Wer sich in der Spielhalle durchschlägt, muß schon ein echter Prügelknabe sein. Acht hammerharte Fighter kloppen in Segas »Last Bronx« um Ihre Gunst.

Japan ist von der asiatischen Wirtschaftskrise hart getroffen worden und in Anarchie versunken. Dank der harten Hand der Soul Crew jedoch, einer Gruppe ehrenwerter Motorradfahrer, hat sich Neo-Tokyo in den letzten Jahren wieder berappelt. Aber auch diese neue Ordnung ist gefährdet, seit der Gang-Anführer einem Mordanschlag zum Opfer fiel. Da bleibt nur eine Lösung: Alle Bosse der verschiedenen Straßengangs treffen sich an versteckten Orten, um in Kämpfen Mann gegen Mann (oder Frau) den neuen Herrscher der Stadt zu ermitteln. Um so mehr, als der geheimnisvolle Rotauge, ein Kämpfer allererster Güte, eventuell unwilligen Clanchefs Beine macht und sich den Sieger der ganzen Angelegenheit dann noch einmal besonders vornehmen wird.

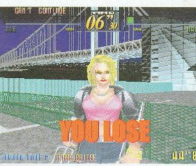


▲ Auf geht's: Tonfas gegen Langstock, zwei äußerst unterschiedliche Systeme.

Nun ja, im Grunde ist diese ganze hanebüchene Hintergrundgeschichte völlig unwichtig. Wählen Sie sich einen tapferen Streiter aus; drei Damen und fünf Herren stehen zur Wahl. Dann haue man auf alles ein, was sich bewegt. Für jeden Geschmack sollte etwas dabei sein, denn jede Figur besitzt eine eigene Schlagwaffe, die ihren Kampfstil entscheidend prägt und weitestgehend unverwechselbar macht. Der junge Yusaku Kudo etwa ist befähigter Experte des dreigeteilten Stabes, der allen Kennern des Films »Die 36 Kammern der Shaolin« vertraut ist. Der bärenstarke Subaru Zaimoku, von Beruf eigentlich Müllmann, bevorzugt einen riesigen Holzhammer, mit dem er sich zwar langsamer als alle anderen bewegt, dafür aber bei Treffern um so größeren Schaden anrichtet. Und die niedliche Yoko Kono schätzt nicht nur die US Air Force, sondern weiß auch mit zwei amerikanischen Tonfas bestens umzugehen.



Für Tommy, den milchbärtigen Jüngling, haben die Gesetze der Schwerkraft nicht immer volle Geltung.



▲ Auch in der niedrigen Auflösung ist Nagi noch ein hervorragendes Modell für hautenge T-Shirts. (320 x 240)

Suchen | Hilfethemen | Zurück

Voller Name: Toru Kurosawa
Waffe: Bokuto (Holzschwert)
Alter: 25
Größe: 177,5 cm
Gewicht: 71 kg
Team: Roppongi Hardcore Boys (Straßen-Bande)

„Willkommen in Roppongi... und jetzt raus mit Euch. Das hier ist mein Gebiet, meine Stadt. Wenn Ihr in meinen Straßen mitreden wollt, müßt Ihr nach meiner Pfeife tanzen. Und meine Pfeife ist nicht ohne, klar? Dieser ganze Kampfwettbewerb ist ja wohl ein Witz. Kurosawa besiegt doch sowieso keiner.

Yusaku, Joe, Zaimoku — die ganze lahme Truppe — rennen rum und versuchen herauszufinden, wer der King ist. Als ich das letzte Mal auf die Krone geguckt habe, stand deutlich drauf 'Roppongi Hardcore Boys regieren.'

Aber wenn die ganze Stadt sich um die Führungsposition prügeln will, bin ich natürlich dabei. Mein Motto: niemals vor jemandem weglaufen, wenn man auf ihm herumtrampeln kann. Und wenn der

Start | Last Bronx | Last Bronx Hilfe | 13:43

Alle acht KämpferInnen stellen sich in einem rudimentären Text vor.

Machen Sie sich mit dem Chaoten Ihrer Wahl gut vertraut; jeder besitzt ein nur ihm zugängliches Repertoire an Schlägen, Tritten, Catcher-Griffen oder anderer Special Moves. Damit Sie auch in Ruhe an wehrlosen Gegnern üben können, hat Sega netterweise einen umfangreichen Trainingsmodus eingebaut. Erreichen Sie die gewünschte Sicherheit im Umgang mit Ihrer Figur, steht zunächst der normale Arcade-Modus an. Die übrigen sieben Helden der Unterwelt warten hier auf Sie, bevor es dann letztendlich gegen Rotauge geht, um die Anführerfrage ein für alle Mal zu klären. Dabei betreten Sie das jeweilige Revier des Bandenkönigs, zerbrechen ihm in wahlweise einer bis sieben Kampfrunden alle Knochen und schreiten weiter zum Nächsten.

Diese Kämpfe werden in der spätestens seit »Virtua Fighter« üblichen Quasi-3D-Perspektive bestritten. Eine imaginäre Kamera fährt um die Protagonisten

Der gehässige Kurosawa entblödet sich nicht, auf den am Boden liegenden Joe einzuknüppeln.



Selbst sonnenbankgeschädigte Endgegner haben es noch in sich.

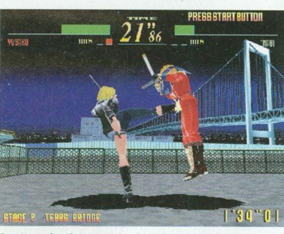


Im Würgegriff: Mit einer Körpergröße von über 1,80 Meter ist Zaimoku für japanische Verhältnisse ein Riese.

herum und gaukelt Raumgefühl vor. Tatsächlich aber bewegen Sie sich auf einer zweidimensionalen Schiene, da ein Ausweichen zur Seite nicht möglich ist. Grundsätzlich haben Sie die Wahl zwischen Tritten und Schlägen, können über den Boden rollen oder den Gegner anspringen und auch in Abwehrstellung gehen. Alle normalen Angriffe werden dann meisterlich geblockt, nur Nahkampfattacken oder Tiefschläge können die Defensivstellung noch überwinden.

Zur Steuerung ist ein Joypad am besten geeignet, auch mit einem vielknöpfigen Joystick werden Sie zurechtkommen. Die Tastatur ist nicht unbedingt ideal. Elf verschiedene wichtige Manöver in der Hektik des Kampfes bedienen zu müssen, könnte auch vor dem Monitor schnell zu unglücklichen Verletzungen führen. Der Kampf selber ist, genügend Rechenpower vorausgesetzt, sehr schön anzusehen. Flüssig und gut animiert gleiten die einzelnen Kämpfer über den Bildschirm und verlangen Ihnen selbst auf der einfachsten Stufe noch einiges ab. Die einzelnen Special Moves sollten auf höheren Stufen gehörig geübt werden, ansonsten werden Sie häufiger mit dem Straßenpflaster Bekanntschaft machen, als Ihnen lieb sein kann. Haben Sie keinen starken Prozessor, können Sie durch die Interlace-Technik, das Verkleinern des Bildschirms oder durch Umschalten auf eine niedrigere Auflösung akzeptables Tempo erreichen.

Sind Sie erst einmal König von Tokyo, können Ihnen noch verschiedene andere Spielmodi Grund zur Beschäftigung mit diesem Programm geben. Im Survival-Mode treten Sie ohne die sonst nach jedem Kampf erfolgende Lebensenergie-Auffrischung an. Hier geht es dann vor allem um den Eintrag in eine Highscore-Liste. Je mehr Gegner Sie besiegen, desto mehr Punkte gibt es. Im Team-Battle können Sie sich eine starke Truppe aus bis zu fünf Kämpen zusammenstellen, die gegen ein ebenso großes Team antritt. Der »PC Modus« enthält die ultimative Herausforderung: Hier kämpfen alle Gegner bestmöglich und lassen sich auch nicht durch die Einstellung »Easy« im Optionsmenü verweichlichen. **(uh)**



Der Kampf auf der Brücke der Tränen treibt Yusaku selbige in die Augen.

Udo Hoffmann ★★★★

Last Bronx reizt die Grundidee der Quasi-3D-Prügler bis zur Neige aus. Die Akteure bewegen sich bei maximaler Detailwahl wirklich trefflich, die komplexe Steuerung der zahlreichen Special Moves erschließt sich teilweise sogar rein intuitiv. Da fliegen dann die Fetzen, daß es nur so eine Freude ist und die besiegten Gegner meterweit durch die Luft segeln. Agressionsabbau leichtgemacht, sozusagen.

Unter der strengen Lupe des bösen Testers werden aber auch Schwächen offensichtlich. Es ist nun wirklich nichts Neues mehr, acht übellaunige Gesellen aus irgendwelchen abstrusen Gründen aufeinander zu hetzen. Warum werden nicht einmal ein paar Bonuselemente (Kraftprüfungen, Gegenständen ausweichen) eingebaut, wie das doch früher bei den 2D-Prügelspielen auch funktionierte? Außerdem schlägern sicher auch Spieler über 20 gern mal per PC und wollen dann nicht von platten Halbstarkensprüchen genervt werden, die in der Charaktervorstellung reichlich fallen. Da bügelt der gelungene Mehrspielermodus aber wieder vieles aus. Dem lieben Bürokollegen am Computer die Grenzen aufzuzeigen, macht halt immer noch am meisten Beat'm-up-Spaß.

- + Geschmeidige Grafik
- + Abwechslungsreiche Gegner
- + Gute Steuerung
- − Virtua Fighter 2 sehr ähnlich
- − Halbstarke Präsentation

Last Bronx

Hersteller:	Sega
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-2 (PC), 1-6 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	Patch in Vorbereitung
Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/233, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 73

Prügelspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Dark Rift



Vor dem brutalen Giganten Gore scheint Morphix in die Knie zu gehen.

Der Planet Erde reicht nicht mehr aus als Schauplatz für zünftige Prügeleien. Bei »Dark Rift« stehen sich die besten Kämpfer des gesamten Universums gegenüber.

Welches Ereignis ist in der Lage, die Elite der Galaxis zusammenzutreiben? Die Erkenntnis der ewigen Lebens? Der Stein der Weisen? Oder gar ein Freiabo für PC Player? Nun wollen wir mal nicht übertreiben; auch ein sogenannter Master-Schlüssel ist schon Motivation genug, um acht Champions aus allen Ecken der Galaxie zusammenzutreiben. Der unglaublich mächtige Sonork Nezom – er kann sich seine Schnürsenkel in weniger als zwei Sekunden zusammenbinden – hat einen Teil dieses Schlüssels als Preis für das größte Kampfsportturnier aller Zeiten ausgesetzt. Was man damit anstellen kann? Fragen Sie nicht.

Konzentrieren Sie sich besser darauf, einen Ihrem Geschmack entsprechenden Kämpfer zu wählen und tüchtig Special Moves zu üben. Abgesehen davon, daß alle zwei Arme und Beine besitzen, sind Sie nämlich grundverschieden. Die humanoide, zierliche Prinzessin Niiki wirkt mit ihren beiden Ringen in den Händen wie eine Anhängerin der rhythmischen Sportgymnastik. Da diese Ringe aber rasiermesserscharf sind, ändert sich dieser erste Eindruck schnell. Der kristalline Morphix kann, wie der Name schon sagt, seinen Körper verändern. Er benötigt denn auch keine Waffen, sondern schlägt mit seinen Armen wie mit großen Klingen zu. Und die mit einem Neuronennetz beschwingte Eve hat eine ganze Bücherei an Militärliteratur in ihren Datenbanken gespeichert. Ihr Laserschwert muß sie aber aus dem Film »Krieg der Sterne« entliehen haben. Auch die anderen Schläger sind höchst individuell gestaltet.



Die süße Niiki wär heute besser mal im Bett geblieben.

Im üblichen K.o.-System metzeln Sie nach Wahl ihres Protagonisten die anderen überirdischen Streiter gründlich nieder. Zum Schluß steht dann noch der Titelkampf gegen den erwähnten Sonork an. Auch auf der leichtesten Stufe werden die einzelnen Gegner immer grimmiger und setzten häufiger ihre besonderen Attacken ein. Zum Glück gibt es nach jeder Niederlage die Möglichkeit, dem eben noch siegreichen Rivalen erneut gegenüber zu treten. Ins Auge fällt dabei, daß es sich um echten 3D-Kampf handelt. Es sind nicht nur Ausfallschritte zur Seite möglich, einem schnell heranstürmendem Gegner kann man sogar in den Rücken geraten. Bis der sich dann wieder umgedreht hat, verpassen wir ihm erst mal ein paar kräftige Hiebe auf den Hintern oder andere pikante Stellen.

Gut auch die Anpassungsfähigkeiten an unterschiedliche Rechenpower Ihres Prozessors: Verkleinern Sie einfach den Bildausschnitt oder die Auflösung. Immer weniger schön wird dann allerdings die Grafik, die selbst bei maximaler Auflösung kein besonderer Genuß ist. Zum Teil bestehen die außerirdischen Recken aus groben Polygonen. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★★

Da sollten sich die Branchenführer Virtua Fighter 2 und Last Bronx aber mal gehörig schämen. Dark Rift führt ihnen vor, was 3D-Bewegungsfreiheit wirklich bedeutet. Keinerlei Schienen mehr, auf denen sich die Charaktere lediglich vor- und rückwärts bewegen können. Hier ist echtes Raumgefühl angesagt. Auch die nette Vorstellung der verschiedenen Heroen und ihrer originellen Waffen haben mir gefallen.

Leider verdirbt sich Dark Rift mit der durchwachsenen Grafik und der mangelnden Abwechslung eine höhere Wertung. Ist Sonork einmal besiegt, gibt's nur wenig Gründe, ihm abermals Mores zu lehren. Auch der Mehrspielermodus ist eher schlicht.

- + Echter 3D-Kampf
- + Groteske Kombattanten
- − Grafik grobkörnig
- − Arm an Abwechslung

Dark Rift

Hersteller:	Vic/Tokai
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	Direct 3D, Power VR
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

Spielspaß: 63



Zusatz-CD für Dark Colony

The Council Wars

Nicht mal ein halbes Jahr nach dem Erscheinen des Echtzeit-Strategiespiels »Colony Wars« schiebt Take 2 mit »Council Wars« eine Erweiterungs-CD nach. Dort liegen sich immer noch die extraterristischen Taar und die Menschen in den Haaren. Pro Fraktion gibt es eine neue Truppengattung sowie eine Kampagne mit jeweils acht Missionen. Seit neuestem gibt auch eine neutrale dritte Rasse ihren Senf dazu, mit der Sie sich wahlweise raufen oder verbünden. Am Spielverlauf selbst hat sich nichts geändert: Nach wie vor verwandeln Sie den Rohstoff »Petra-7« in Gebäude und kampftüchtige Einheiten. Letztere dürfen Sie in beliebiger Vielzahl verheizen, den unersetzlichen »Commander« dagegen gilt es vor allem Übel zu bewahren. **(md)**



Eine relativ teure Zusatz-CD, die relativ wenig bietet.

Manfred Duy ★★

Gehen wir doch mal die Mängelliste durch: Es gibt keine Mehrspielerkarten, und die Neuerungen beschränken sich auf etwas optische Kosmetik, zwei neue Einheiten sowie die besagte neutrale Rasse. Dagegen wäre ja nichts einzuwenden, viel lieber hätte ich es aber gesehen, wenn sich Take 2 die eklatanten Bedienungsmängel des Basisprogrammes zur Brust genommen hätte.
Einige Truppen ignorieren des öfteren mal sämtliche Befehle, andere wiederum sehen tatenlos zu, wie ein nahestehender Kumpel vom Gegner eingesargt wird. Schade um die tollen Lichteffekte, die angesichts solcher Mängel zur Nebensache schrumpfen.

+ Tolle Explosionen

− Ungehorsame Einheiten

− Keine Mehrspielerkarten

Dark Colony: The Council Wars

Hersteller:	Take 2	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	50 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	**Sound:**	40
Einstieg:	40	**Komplexität:**	50
Steuerung:	20	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 39

PC PLAYER

DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Manfred Duy (md), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Stephan Fabel (Internet), Henrik Fisch (hf), Florian Heise, Markus Krichel, Thierry Miguet, Volker Schütz (vs), Monika Stoschek (ms)

CD-ROM-REDAKTION
Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Activision; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE; FOTOS
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 951-296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 951-270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 951-273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 951-106,
Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 951-474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Gabi Rupp

IVW

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Warbreeds

Zuerst kamen die Sojabohnen, dann folgte das Klonschaf Dolly, und nun macht die Gentechnik noch nicht mal vor Echtzeit-Strategiespielen halt. Das arg überstrapazierte Genre könnte ohnehin langsam mal eine Frischzellentherapie gebrauchen.



▲ Jede Einheit wird mit zumindest zwei Waffen bestückt.

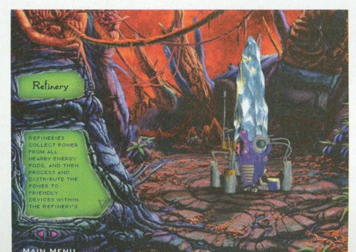
Daß »Warbreeds«-Chefdesigner Alan Wassermann ein Faible für »MechWarrior«-Spiele hegt, wird sehr schnell klar. Während Sie bei praktisch sämtlichen bisherigen Echtzeit-Strategiespielen stets nur vorgefertigte Einheiten produzieren, dürfen Sie diese hier selber mit Waffen bestücken. So ist es möglich, insgesamt über 32 000 unterschiedlich ausgerüstete Varianten zusammenzustellen. Diese entstammen vier außerirdischen Rassen, welche sich auf dem Fantasy-Planeten Aeolia befehden – wie einem myteriösen Breitwand-Intro zu entnehmen ist. Die Kabbeleien ziehen sich durch eine mit einem Tutorial versehenen Kampagne, in der Sie abwechselnd je eine der vier Rassen betreuen. Des weiteren stehen knapp 20 (auch für den Mehrspielerbetrieb geeignete) Karten für Solospieler zur Verfügung. Dort entscheiden sie selber über die Anzahl der bis zu drei Computergegner. Der zunächst geplante Karten-Editor dagegen ist zwar nicht im Programm enthalten, soll aber in Kürze unter folgender Web-Adresse zum kostenlosen Download bereitstehen: »http://www.warbreeds.com«

Inmitten des Kampfgetümmels fällt es schwer, den Überblick zu bewahren.

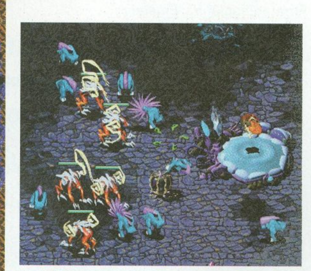
Schauplatz des actionreichen Geschehens sind karge Landstriche, deren Wüsten und Plateaus höchstens mal von einem Lavafluß oder einem Gebirgsmassiv gesäumt werden. Der Bildausschnitt läßt sich jederzeit in fünf Stufen von 640 mal 480 bis hin zu 1280 mal 1024 Punkten umstellen. Die Aufträge bestehen allesamt darin, entweder sämtliche Feinde oder einige zuvor benannte Gebäude einzuäschern. Hierfür bauen Sie zunächst mal eine Armee auf, wozu reichlich Energie nötig ist. Diese entströmt kleinen Pflanzen, den sogenannten Pods. Weit verstreut in dem öden Terrain befinden sich kleine silberne Plattformen, und nur dort können Ihre Arbeiter das kostbare Grün anpflanzen. Für die weitere Ausbreitung auf einer dieser Silberinseln sorgt das schnell wachsende Kraut dann von ganz alleine. Ein in der Nähe postierter Generator entzieht den Pflanzen Energie, die hernach für weitere Bautätigkeiten verwendet wird. Allerdings müssen Sie die zwölf Gebäudetypen innerhalb eines bestimmten Umkreises zum Generator errichten. Dessen Radius läßt sich durch weitere Leitstationen beliebig erweitern. Da jedes Gebäude ständig eine gewisse Menge Energie verschlingt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als entweder die Station nach und nach bis zu den anderen Pflanzeninseln auszudehnen oder weitere Basen zu errichten. In den Fabriken produzieren Sie laufende und fliegende Einheiten, die je nach Rasse höchst unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen. Jeder Kämpfer wird nach Gusto mit zumindest zwei der über zwei Dutzend Waffen bestückt. Darunter befinden sich nahkampftaugliche Geräte wie Peitschen und Knüppel, aber auch Fernwaffen von der Laserwumme bis hin zum Raketenwerfer. Wie üblich fassen Sie die Einheiten mittels eines per Maus gezogenen Rahmens in Gruppen zusammen, um sie im Point-and-



◀ Die blaugelben Pflanzen sind für die Energiezufuhr zuständig.



Sowohl zu den Gebäuden als auch zu den Einheiten gibt es Beschreibungen.

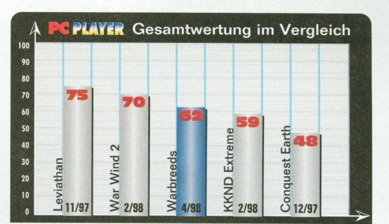


▲ Die Energiebalken informieren über den Gesundheitszustand der Truppe.

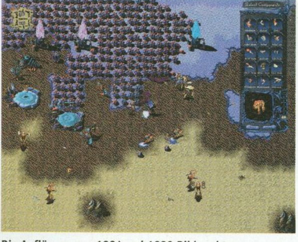


Die fliegenden Einheiten haben keine Chance gegen die Abwehrtürme.

click-Verfahren durch die zunächst abgedunkelte Landschaft zu hetzen. Gruppen lassen sich auf eine Taste speichern, und auch Wegpunkte werden mittels Tastatur gesetzt. Besonders interessant wird es, nachdem Ihre Armee gegnerische Angreifer niedergemetzelt hat. Die verunzieren dann für einige Minuten als häßliche Pfütze das Schlachtfeld, und während dieser Zeit sollten Sie Ihren Arbeitern den Auftrag erteilen, dieser »Ursuppe« genetisches Material zu entnehmen. Per Energietransfer wird die DNS automatisch in Ihr Genlabor und von dort in die Fabriken transferiert, so daß Ihnen in Zukunft auch die waffentechnischen und biologischen Errungenschaften Ihrer Gegner zur Verfügung stehen. Da der Gegner jedoch bereits nach wenigen Minuten angreift, bleibt für solche Laborversuche wenig Zeit. So haben Sie bereits nach kurzer Zeit alle Hände voll zu tun, die nicht enden wollenden Wellen der feindlichen Heerscharen abzuschmettern. Dies ist aus zweierlei Gründen nicht ganz einfach: Erstens nimmt die Basis aus oben genannten Gründen in aller Regel eine sehr große Fläche ein, zweitens stört die Disziplinlosigkeit der mit einer gewissen Eigenintelligenz ausgestatteten Truppe. Zwar gibt es sowohl »Patrouillier«- als auch »Bewachungsbefehle«. Wenn diese Anarchisten aber erst mal einen Gegner ausgemacht haben, dann kennt ihr Übereifer keine Hemmungen. Oftmals lassen dann sogar die Arbeiter alles stehen und liegen, um dem Gegner bis in seine Basis hinterherzuhetzen– und dort angesichts der feindlichen Übermacht ins Heldengrab zu sinken. (md)



Diese Echtzeit-Strategiespiele bauen allesamt auf SF/Fantasy-Szenarien. Leviathan setzt sich dank seines außergewöhnlichen Spielprinzips gegenüber der Konkurrenz durch. War Wind 2 dagegen krankt ebenso wie Warbreeds an seinen allzu unübersichtlichen Kämpfen; KKND Extreme dagegen an seiner bescheidenen Künstlicher Intelligenz und dem stereotypen Spielverlauf. Die Rote Laterne geht an Conquest Earth, das mit seinen hektischen Gefechten und der vermurksten Steuerung enttäuscht.



Die Auflösung von 1024 mal 1280 Bildpunkten liefert den größten Ausschnitt.

Manfred Duy ★★★★

Gerade mal zwei Dinge sind es, die Warbreeds von der Masse ähnlicher Programme unterscheiden. Einmal ist dies die Übernahme und Nutzbarmachung feindlicher Gene und zum zweiten die originelle Art der Rohstoffgewinnung.
Leider kommen aber die Vorteile dieser beiden innovativen Elemente in der spielerischen Praxis nicht recht zum Tragen. Bezüglich der Waffensysteme schließlich ist es letztlich völlig wurscht, ob ich während der tumultartigen Kämpfe mit einer Peitsche oder einer Knarre auf den Gegner schieße, denn die meisten Waffen besitzen so ziemlich die gleiche Effizienz. Der Energieabbau auf den weit verstreuten Feldern wiederum erfordert ein hochempfindliches Versorgungsnetz aus Transformatoren und Leitstationen. Die Folge sind kaum zu schützende, da hemmungslos überdehnte Fronten. Was also bleibt, ist staksig animierte und mäßig bedienbare Durchschnittskost, die höchstens für den kleinen Echtzeit-Hunger zwischendurch geeignet ist.

- ⊕ Individuelle Waffen für jede Einheit
- ⊕ Originelle Rohstoffgewinnung
- ⊖ Tumultöse Kämpfe
- ⊖ Ungehorsame Einheiten

Warbreeds

Hersteller:	Red Orb Entertainment	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom Februar '98	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Englisch (deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1-4 (Internet, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	70
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	60

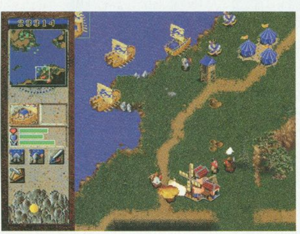
Spielspaß: 62



Strategiespiel für Einsteiger

Seven Years War

Bei diesem historischen Echtzeit-Strategiespiel führt die Reise in das 16. Jahrhundert zu einer Rangelei zwischen Korea und Japan. Pro Nation exisitert eine Kampagne mit je zehn Missionen. Ähnlich wie bei »Rising Lands« ernten Ihre Arbeiter von umliegenden Feldern das begrenzt vorrätige Gemüse, um es in 14 Gebäudetypen umzumünzen. In den Produktionsstätten konstruieren Sie ein rundes Dutzend laufende, schwimmende und fliegende Einheiten, die in genretypischer Weise einzeln oder als Gruppe gen Feind gehetzt werden. Diesen in die Knie zu zwingen, ist Schwerstarbeit, denn in den Fabriken wird stets nur ein Auftrag vergeben. Zudem unterhält der Gegner meistens gleich mehrere Basen und bekommt regelmäßig Verstärkung in Gestalt von Luftlandetruppen, die unvermutet in Ihre Basis hineinregnen. **(md)**



Sieben Jahre Unglück mit miesen Echtzeit-Strategiespielen?

Manfred Duy ★★

Und wieder wird das Buch »Spiele, die die Welt nicht braucht« um einen fetten Eintrag bereichert. Dieses Machwerk scheint uns ein übellauniger Raum-Zeit-Dämon aus dem Jahre 1994 rübergehext zu haben. Wie sonst wäre das Fehlen fast sämtlicher heute gängiger Features wie etwa ein Wegpunktesystem oder speicherbare Gruppen zu erklären? Dies ist um so beklagenswerter, da sich die Einheiten ständig in Sackgassen verrennen. Die Mager-Präsentation wurde offensichtlich vom Klassiker Warcraft 2 abgeguckt. Leider hat sich Seven Years War nicht mal das hauchdünnste Scheibchen Spielbarkeit beim großen Vorbild abgeschnitten.

+ Günstiger Preis

- Mißratener Abklatsch von Warcraft 2

- Spartaner-Optik

Seven Years War

Hersteller:	CDV	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Februar '98	Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch (dt. Handbuch)		
Multi-Player:	1–6 (Netzwerk, Nullmodem)		
Ca.-Preis:	40 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	50
Einstieg:	40	Komplexität:	30
Steuerung:	40	Multi-Player:	40

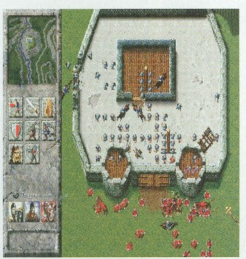
Spielspaß: 35

Strategiespiel für Einsteiger

Vlad Tepes Dracula

Das historisch angehauchte »Vlad Tepes Dracula« bietet sowohl rundenbasierte Wirtschafterei als auch Echtzeit-Strategie. Als Karpatenfürst Dracula bekämpfen Sie die Heerscharen eines Sultans. Zunächst erobern Ihre Bogenschützen, Reiter und Sturmböcke eine Länderei. Mittels der dadurch hereinströmenden Kohle werden sechs Truppengattungen sowie Burgtürme und Reparaturen bezahlt.

Nachdem die Armee eine gewisse Stärke hat, wählen Sie eines der insgesamt zwölf Länder und stellen ein Überfallkommando zusammen. Die Eroberung geschieht genretypisch durch das Umherdirigieren der in beliebig große Verbände zusammengefaßten Truppen. Einige zurückgelassene Einheiten beschützen derweil die Heimatbasis, um zu verhindern, daß sich der Sultan an Ihrer Basis vergreift. Aufgrund dieses ständigen Wechselspiels zwischen Eroberung und Verteidigung kann sich die einzig vorhandene Kampagne schier endlos in die Länge ziehen **(md)**



Durch Burgmauern behütet werfen die Verteidiger den Feind zurück.

Manfred Duy ★★

Zunächst mal das Positive: Die Idee, rundenbasierte Wirtschaftselemente mit einem Echtzeit-Strategiespiel zu verknüpfen, ist ebenso originell wie ausbaufähig. Nur leider macht die zutiefst amateurhafte Umsetzung bei Dracula jegliche Motivation bereits im Ansatz zunichte.

Die sperrige Steuerung hakt an allen Ecken und Enden, der Gegner taktiert mit auserlesener Debilität und die zutiefst hausbackene Präsentation verdient es gar, gepfählt zu werden.

+ Historischer Hintergrund

- Miese Steuerung

- Angestaubte Präsentation

Vlad Tepes Dracula

Hersteller:	Computerhouse/Tewi	3D-Karten:	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, minimum:	486 DX/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	– (geplant)		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	50
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

Spielspaß: 38

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Search and Rescue



Sind Sie es müde, mit PC-Hubschraubern immer nur von einem Kriegsgebiet ins nächste zu knattern? Dann werfen Sie hier die Rotoren des Friedens an, um aus der Luft Gutes zu tun.



Hier setzen wir eine Gruppe Mediziner in einem Dorf ab, in welchem der Ebola-Virus wütet.

»Wir sind stolz, ein Spiel anbieten zu können, das sich auf das Leben-retten und nicht aufs Leben-nehmen konzentriert« sagt Paul Lombardi, Chef der Firma Intense Entertainment. Bei »Search and Rescue« dürfen Sie hier in 45 Missionen viel Gutes tun: Mit zwölf verschiedenen Helikoptern brechen Sie auf, um eine Vielzahl von Einsätzen zu fliegen. Darunter finden sich das Abdichten eines (neuen) Reaktorlecks in Tschernobyl, das Abholen von Überlebenden auf einem sinkenden Schiff oder die Rettung possierlicher Delphine vor einem Ölteppich. Nicht ganz so friedlich geht es etwa beim Verfolgen von Räubern zu; Scharfschützen an Bord Ihres Hubschraubers lauern auf den finalen Rettungsschuß.

Sie können sich sofort ins Getümmel stürzen, eine wie auch immer geartete Kampagne gibt es nicht. Zudem sitzen Sie immer im Cockpit Ihrer Lieblingsmaschine, Details wie mangelnde Zuladung bei kleinen Hubschraubern und fehlende Sitzplätze für ein sechsköpfiges Wissenschaftlerteam sind bei der Einsatzplanung unwichtig. Unentbehrlich dagegen ist die Karte, auf der Sie neben Ihrer eigenen Position auch die des Ziels finden – es sei denn, es handelt sich um einen Suchauftrag. So setzen Sie dort angekommen Seilwinden ein, versprühen Chemikalien zum Brandlöschen oder liefern einige Leute ab.



Im Bermuda-Dreieck schwirren natürlich die zugehörigen UFOs im klassischen Untertassen-Look umher.

▲ Eine heiße Angelegenheit: Die Männer vor dem Haus müssen einzeln hochgezogen werden, bevor die Lava sie erwischt.

Die altbackene Präsentation schreit nach einem 200 Megahertz-Prozessor, die unspektakuläre akustische Untermalung verbreitet wenig Stimmung. Zumindest ist der Schwierigkeitsgrad wählbar. Übrigens: Den Nachfolger »Search and Rescue 2« hat Intense schon für das diesjährige Weihnachten angekündigt. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★

Ah, eine zivile Flugsimulation, bei der es nicht nur ums reine Fliegen geht. Tatsächlich ist es anfangs ganz spaßig, Leute zu retten, Verbrecher zu verfolgen oder kleine Kunststückchen zu fliegen. Spannung kommt kurzfristig auf, wenn Sie über glühender Lava mit entsprechenden Turbulenzen Leute von kleinen Landfleckchen aufnehmen sollen. Doch selbst auftauchende UFOs, Zeitlimits und die vielen verschiedenen Hubschraubermodelle können die Langzeitmotivation nicht erhalten.

Dazu kommen Begleitmelodien, die scheinbar der Sammlung »Die schönste Fahrstuhlmusik« entliehen wurden - nicht gerade die passende Begleitung, wenn man in ein Ebola-verseuchtes Gebiet fliegt. Mein Hauptkritikpunkt ist aber die häßliche Grafik: Berge werden von Geisterhand in den vorher freien Himmel gemalt, die Texturen lieblos auf den Polygonboden gepappt. Für ambitionierte Hobby-Lebensretter mag dieses Spiel auf Dauer interessant sein, alle anderen sollten sich den Kauf dreimal überlegen.

+ Wenig abgenutztes Spielprinzip

– Schauderhafte Grafik

– Auf Dauer etwas eintönig

Search and Rescue

Hersteller:	Intense Entertainment	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	20
Einstieg:	60	**Komplexität:**	50
Steuerung:	60	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 54

Action-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Stealth Reaper 2020

Nach dem eher verunglückten »AHx-1« siedelt GT Interactive seinen nächsten PC-Flieger ebenfalls in der Zukunft. Da die Entwickler aus dem professionellen Simulationsbereich kommen, scheint die Spieltiefe diesmal gesichert ... oder?



Dies ist also der Stealth Reaper: flach und häßlich. Achten Sie auf den Horizont, wo die Welt viereckig abgeschnitten wird.

Die nahe Zukunft unseres schönen Globus' wird von vielen kleinen Mächten verunsichert. Die UN steht dem Treiben einiger dieser und den daraus resultierenden 15 Millionen Toten machtlos gegenüber. Gut, daß es die »Vigil«-Truppe gibt, die mit dem »Stealth Reaper« all diese Umtriebe mit Waffengewalt unter Kontrolle bekommt. Dieses Wunderflugzeug entpuppt sich als ähnlich vielfältig wie ein Schoko-Überraschungsei: Es schlägt drei Fliegen mit einer Klappe und ist zugleich Abfangjäger, Bomber und Schwebeflieger, der auf der Stelle in der Luft stehenbleiben kann. Soviel also zum Realismusanspruch der Programmierer von ECC. An Missionen wollen Aufklärungsflüge absolviert werden, die allerdings innerhalb von Sekunden in wüste Massenschlachten ausarten. Bestimmte Bodenziele sind auszuschalten, und an anderen Stellen warten Horden von Flugzeugen darauf, daß Sie sie aus dem Himmel pusten. Außer den üblichen Luft-Luft-Raketen und Bomben wird der Reaper mit ASRAAM-Geschossen bestückt, einem in Wirklichkeit nicht existierenden Kurzstrecken-Abfangprojektil. Dazu kommen noch Laserkanonen und Raketen, die »hypersonische« Schockwellen verursachen und so ihre Ziele zerstören. An der Bewaffnung läßt sich übrigens nichts ändern.

Im Tiefflug zerbröseln Sie einige Bunker.

Trotz der Stealth-Technologie, mit der Ihr Flieger ausgestattet ist, orten Gegner ihn stets sofort und greifen auch gleich an. So sollte Ihr Finger also immer nervös auf dem Waffenauslöser liegen, um die reichlich bemessenen Raketen loszuschicken. Sobald Sie eine gewisse Höhe erreicht haben, schneidet der Rechner übrigens das Gelände rigoros ab, Nebeleffekte oder geringerer Detailgrad für weiter entfernte Landstriche scheinen den Programmierern unbekannt zu sein. Es gibt zwar eine Außenansicht, der Fernglas-ähnliche Rahmen um die Darstellung bleibt indes. Das somit recht kleine Fenster bietet ein rechtes Trauerspiel an Grafik, so daß noch nicht einmal Ballerfreunde auf ihre Kosten kommen. **(mash)**

Martin Schnelle ★★

Wenn die Zukunft der Menschheit von diesem Flugzeug abhängt, dann gute Nacht! Jenes 2000 Knoten schnelle Geschoß wird ohne Probleme von Eurofightern, SU-35 und sonstigen Mühlen eingeholt, die der Gegner gerade auffährt. Einige Raketentreffer verkraftet unser Wundervogel mühelos, Maschinenkanonen holen ihn dagegen sofort herunter.

Wie AHx-1 krankt Stealth Reaper darunter, weder eine Simulation noch ein Actionspiel zu sein. Für eine Sim ist die Komplexität viel zu gering, für eine Ballerei fehlen entscheidende Faktoren wie Spielbarkeit. Es ist ja toll und schön, daß unsere Stealth-Flunder fast fünfzig Raketen mit sich herumschleppen kann, doch was nützt der schönste Radarschutz, wenn alle Gegner trotzdem sofort aufschalten und schießen? Dazu läßt sich das Ding weder unter fliegerischen noch actionmäßigen Aspekten vernünftig steuern. Und wenn ich fünfmal in zehn Sekunden akustisch auf ein anvisiertes Ziel hingewiesen werde, nervt das schlicht und ergreifend. Die optische Präsentation ist aufgrund der häßlichen Texturen ebenfalls weitestgehend mißlungen. So kann das Fazit nur lauten: Finger weg!

- \+ Viele drollige Waffen
- − Üble Grafik
- − Nervige Sprachausgabe
- − Katastrophales Flugverhalten
- − Langweilige Missionen

Stealth Reaper 2020

Hersteller:	GT Interactive/ECC
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	MS-DOS
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–24 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166MMX, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	20
Einstieg:	50	Komplexität:	30
Steuerung:	30	Multi-Player:	20

Spielspaß:



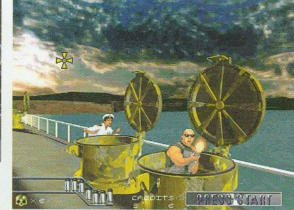
Actionspiel für Einsteiger

Maximum Force

Vielseitige Fieslinge: Terroristen wollen die Regierung der USA ablösen, indem sie die amerikanischen Atomwaffen, die internationalen Finanzmärkte und den südamerikanischen Drogenmarkt kontrollieren.

Dem Panzerknacker links unten wird das Grinsen schnell vergehen.

Am Ende jedes Abschnittes wartet ein dikker Brocken wie dieser Helikopter auf Sie.



Neulich, an der Maschinenpistole: ein Gastrollen-Auftritt von Thomas Köglmayr?

Frohe Ostern: Auf den Inseln zum Fest wird ein Atomwaffenlager von radikalen Tierschützern gestürmt. Sie wollen mit den Raketen eine Welt ohne die schädliche Menschheit schaffen. Zeitgleich plündert eine Schar durchgeknallter Verbraucher eine Bank, um die dort gequälten Dollars zu befreien. Selbst in Südamerika ist es vorbei mit Tequila und Sunrise: Hier entwickelt das Somnolia-Kartell ein bewußtseinsveränderndes Mehlprodukt, aus dem fiese Knabbereien für Computerfreaks gebacken werden sollen. Bis zum Pulitzer-Preis ist es noch ein weiter Weg für die »Maximum Force«-Rahmenhandlung. Das Spielprinzip gewinnt auch keinen Sonderpokal für Komplexität: Fadenkreuz mit Maus oder Cursor-Tasten auf Bösewichte, Handgranaten und ähnliche Elemente lenken, abdrücken, nächstes Ziel suchen. Zwischendrin laut Anleitung »ohne Bedenken« Kisten, Kameras, Kaffeemaschinen und sonstige Einrichtungsgegenstände zerballern, um die Punktzahl zu mehren. Zur Belohnung öffnen sich Türen zu versteckten Räumen oder schlichten Bonusspielchen wie dem Abschießen von herabfallenden Steinen.

Gotcha! Ein fröhlicher Farbklecks deutet auf das Ableben des Gegners hin.

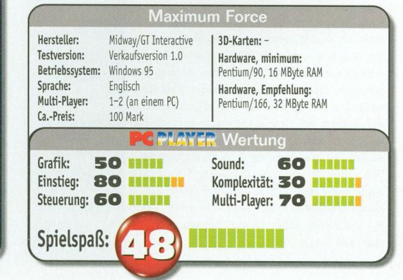
Die drei Einsätze sind in maximal drei verschiedene Sequenzen aufgeteilt, die auch mit zwei Spielern in fünf sehr ähnlichen Schwierigkeitsstufen gesäubert werden können. Eine Lichtpistole wie im Automatenoriginal wird leider nicht unterstützt. Acht verschiedene, leidlich digitalisierte Bösewichte und -wichtinnen machen Ihnen das Leben schwer. So berichtet das Handbuch über Deirde Hansen: »Das tödliche Töchterchen kommt aus reichem Hause und zeigt keinerlei Reue – weder im Schlafzimmer noch im Waffenarsenal.« Die gewinnbringende Strategie gegen Fleischklops Victor Topper ist in ihrer Einfachheit überwältigend: »Pumpen Sie den Kerl voll Blei!« Doch keine Angst, liebe Kinder: Die Gauner werfen nur einen bunten Farbbeutel in die Höhe und tauchen ein paar Sekunden später so grimmig wieder auf, wie sie von der Bildfläche verschwunden sind. **(ra)**

Roland Austinat ★★★

Mein letzter Spielhallenbesuch liegt schon über ein Jahr zurück – bei Titeln wie Maximum Force weiß ich auch, warum. Das ultraeinfache Spielprinzip spricht halt nur das Reaktionsvermögen an. Über das bewährte »Schieß auf die Power-ups, aber nicht auf die Geiseln« der inzwischen durch die Bank indizierten Genrekollegen kommt die Ballerei nicht hinweg.

Im Rahmen seiner herzhaften Schlichtheit entwickelt die Ballerei durchaus einen morbiden Charme. Die acht Stammgegner wachsen einem mit der Zeit richtig ans Herz. Im Zweispielermodus geht es richtig rund, man feuert sich an oder hält sich den Rücken frei. Alles in allem macht das schlichte Herumgeballere durchaus einen Nachmittag lang Spaß – dann haben Sie es nämlich durchgespielt.

- + Viele Schauplätze
- + Originelle Kamerafahrten
- − Keine Light-Gun-Unterstützung
- − Schnell durchgespielt



Maximum Force

Hersteller:	Midway/GT Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–2 (an einem PC)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	80	Komplexität:	30
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 48

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bug Riders

Was passiert, wenn man das 64er-Oldie »Masters of the Lamp«, den Ballerklassiker »Rebel Assault« und ein durchschnittliches Rennspiel in einen Sack voll Käfer steckt? Richtig, das Ergebnis könnte »Bug Riders« heißen.



Hier wird scharf geschossen: Im Wald von Borasia bricht das Sonnenlicht durch die Baumwipfel. (640 x 480, 3Dfx)

Ein Käfer, ein Königreich für einen Käfer – nur der wackere Edelmann, der mit dem vielflügeligen Ungetüm als erster durchs Ziel geht, kann in »Bug Riders« der neue König von Entymion werden.

Was bisher geschah: Nach dem Tod des 33. Königs muß die Regenten-Planstelle neu besetzt werden. Da sich eine wahre Heerschar von Regierwilligen die Finger nach dem Schloß des Herrschers leckt, ist guter Rat teuer. Wie soll man schließlich herausfinden, ob sich beispielsweise der Mutant Xexyck oder die wilde Vesta besser als Staatsoberhaupt eignen? Einem Berater, der aus unbekannten Gründen anonym bleiben möchte, kommt die rettende Idee: Jeder der Aspiranten muß sich zusammen mit den anderen in einem Wettstreit messen.

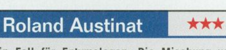


Danubus, das Land der schwelenden Sümpfe, ist vor allen Dingen eins: sehr dunkel.

Da Lanzenreiten oder Bogenschießen in Entymion mächtig out sind, bleibt nur noch ein Turnier der Käfer. Die Krabbelgesellen sind im Fantasiereich nämlich das fliegende Fortbewegungsmittel der Wahl.

Wählen Sie sich also einen der 13 verschiedenen Recken aus, deren gepanzerte Freunde sich marginal in ihrer Leistungsfähigkeit unterscheiden, und schwingen Sie sich in den Sattel. Im Campaign-Modus flattern Sie in je drei Rennen durch fünf Provinzen und die Burg. Nur wer genügend weit vorne landet, kommt in die nächste Runde. Immerhin darf zwischendurch gespeichert werden. Im Time Trial geht es dann weiter, wenn Sie schnell genug eine Strecke abfliegen, während in der neckischen Exterminate-Variante die Gegner kurzerhand abgeschossen werden. Zur Beschleunigung verpaßt man den geflügelten Freunden ein paar Schläge mit einer Gerte. Passiert das nicht im richtigen Takt, quiekt Ihr fliegender Untersatz auf und wird bockig: Sie sehen die Konkurrenz nur noch von hinten. Bunte Ringe sorgen für Zeitgutschriften und Waffen-Upgrades, die Sie ab dem zweiten Durchgang kräftig einsetzen dürfen.

Traurig, aber wahr: Die gurkige Steuerung kann selbst mit einem Gamepad nicht überzeugen. Völlig freie Bahnen gibt es nämlich nicht, statt dessen fliegen Sie wie auf Schienen, an denen Ihr Käfer mit Gummibändern festgebunden ist. Kollisionsabfragen scheinen in Entymion ein Ding der Alchimisten zu sein: Munter sausen die krabbeligen Gesellen durch Gesteinsformationen und Bäume. Die Grafik ist mit einer 3D-Karte ausreichend flink, jedoch sehr grobschlächtig. Neben den spartanischen Soundeffekten erklingen passable Ethno-Melodien. **(ra)**



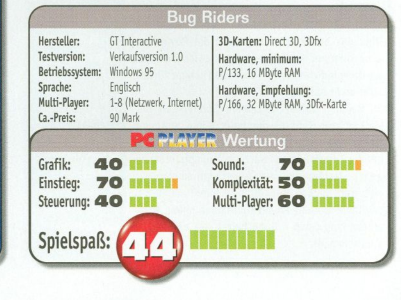
Kein Fall für Entymologen: Die Mischung von Renn-, Action und Flugelementen kann Bug Riders nicht aus dem Mittelfeld hochkatapultieren. Auch der Mehrspieler-Modus, in dem mehrere Flügelmänner um die Wette fliegen oder aufeinander schießen, rechtfertigt den Kauf nicht. Obendrein ist die Grafik in einigen Provinzen abgrundtief häßlich. Sicher, ein, zwei Runden machen kurzzeitig Spaß, doch dann kommt schnell der Frust über die wilden, steuerungsbedingten Kamerafahrten auf. Wie schon der indirekte Vorgänger Tiger Shark bleibt Bug Riders Durchschnittskost. Wenn Sie in einer Fantasiewelt in die Lüfte gehen wollen, spielen Sie besser Segas Panzer Dragoon oder das gute, alte Magic Carpet.

+ Ungewöhnliche Story

– Fiese Steuerung

– Grobe Grafik

– Wenig Abwechslung



Bug Riders

Hersteller:	GT Interactive	**3D-Karten:** Direct 3D, 3Dfx
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:** P/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:** P/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 44

Adventure für Fortgeschrittene und Profis

Sentient

Die Titanic ist nichts gegen die Icarus: Eine Raumstation droht, komplett in der Atmosphäre von Xexor zu versinken, dazu herrscht an Bord eine gefährliche Strahlenkrankheit. Gerrit Sherova wird in »Sentient« daher an Bord gebracht, um das Schlimmste zu verhindern. Anders als in den meisten Adventures führen die rund 60 Besatzungsmitglieder der Station ein Eigenleben, laufen von A nach B und tauschen sich auch über die Spielfigur aus. Mit einem Satzbaukasten können Sie Dutzende von Fragen und Aussagen zusammenbasteln, um insgesamt fünf unterschiedliche Handlungsfäden aufzudröseln.

Die gute Story wird durch übelste Präsentation deklassiert. Die 3D-Grafik wabert auf unterstem Shareware-Level, der Sound wirkt bemüht. Logische Bugs dämpfen die Freude: Wollen Sie, dem Tode nahe, zur rettenden Identifizierung Ihren Paß vorzeigen, sagt Gerrit: »Auch Sie sollen einen Paß haben.« Ihr Gegner nimmt diesen und bedankt sich höflich. **(ra)**



Obwohl der Pfleger seiner Arbeit nachgeht, dürfen Sie etwas mit ihm plaudern.

Roland Austinat ★★

Erde an Icarus: So kann die Station nicht gerettet werden. Umständliche Bedienung, reichlich ruckelnde Render-Videos und schauerliche Sounds schrecken den besten Helden ab. Dabei klingt die Interaktion der Charaktere, eine regelbare Schwierigkeit und neun verschiedene Schlußvarianten gar nicht übel. Doch wie kann über ein halbes Jahrzehnt nach Ultima Underworld noch eine solch üble Grafik-Engine entstehen? Der Abenteurer in mir will wissen, wie es weitergeht, doch der rationale Roland sagt sich: Für Sentient ist dein Leben zu kurz, lies lieber ein gutes Buch.

- **+ Spannende Geschichte**
- **− Üble Optik**
- **− Logikprobleme bei Dialogen**

Sentient

Hersteller:	Psygnosis	**3D-Karten:**	Matrox Mystique, 3D Blaster
Testversion:	Verkaufsversion 1.4	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	90 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	70
Steuerung:	40	Multi-Player:	—

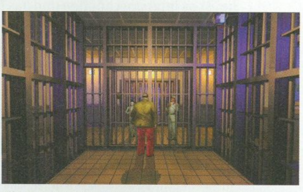
Spielspaß: 37

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Zombieville

Gegen Vampire hilft Knoblauch, gegen Werwölfe Silber, und endlich gibt es auch ein wirksames Mittel, das wandelnden Leichnamen die Lebenslust nimmt. Es heißt »Zombieville«. Lebende Tote überrennen eine Militärbasis in der Mitte von nirgendwo. Zur richtigen Zeit am richtigen Ort, versucht der abgewrackte Kleinstadtjournalist Matt Black, die Lage in den Griff zu bekommen und die hyperaktiven Leichen zurück in ihre muffige Gruft zu schicken.

Sie schießen ihm mit der Maus seinen Weg über zwei Zombie-infizierte CDs frei. Außerdem gibt es die sogenannte Rätsel, die auf dem immer wieder spannenden »brauner Pixel auf braunem Grund«-Prinzip basieren. Ebenso rätselhaft bleiben viele der Multiple-choice-Dialoge, welche neben ausgeprägter Zusammenhanglosigkeit und begrenztem Unterhaltungswert die Eigenschaft aufweisen, fast ausschließlich in Sackgassen (will sagen: Matts Tod) zu enden. **(vs)**



Gibt Matt den Uniformierten eine einzige falsche Antwort, verwandeln sie ihn zu appetitlichem Wurmfutter.

Volker Schütz ★

Hier, in stark verkürzter Form, Zombievilles Qualifikationen für die Auszeichnung »Horrorspiel des Jahres«: schauerliche Steuerung, haarsträubende Kollisionsabfragen, hirnerweichende Dialoge, furchterregender Schwierigkeitsgrad und schreckliche Kampfsequenzen. Daß die Programmierung geistlos erscheint, stört da nicht weiter.

Würde Trash-Filmemacher Ed Wood noch unter den Lebenden weilen, bräche er in Tränen der Rührung aus: Nach all den Jahren endlich nur noch auf Platz zwei der Dilettanten-Hitliste der Unterhaltungsindustrie.

- **+ Verpackung mit Grünem Punkt**
- **− Unlogische Dialoge**
- **− Unfaire Actionsequenzen**

Zombieville

Hersteller:	Psygnosis	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/133, 16 MByte
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	70 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	20	Komplexität:	30
Steuerung:	10	Multi-Player:	—

Spielspaß: 17

Actionspiel für Fortgeschrittene

Twisted Metal 2

Für alle radarfallengeplagten Zeitgenossen heißt es jetzt anschnallen und das Rauchen einstellen. »Twisted Metal 2« bietet mehr qualmendes Gummi und brennende Autowracks als jedes Monstertruck-Rennen.

Mit aktiviertem Schutzschild bekommt der Monstertruck der beiden Kiffer Mike und Stu gleich den ultimativen Kick (3Dfx).

Ihnen wird zur Last gelegt, am 09.12.97 um 21.20 Uhr in Poing, Landkreis Ebersberg, folgende Ordnungswidrigkeit begangen zu haben: Die zulässige Höchstgeschwindigkeit innerhalb geschlossener Ortschaften wurde um 26 km/h überschritten.« Solch ein Schrieb am frühen Morgen mag manch einem Bundesbürger ordentlich die Laune vermiesen. Nicht jedoch den zwölf wahnsinnigen Anarchisten, die in »Twisted Metal 2« mit schwerbewaffneten Kampfkarossen blut- und ölrünstige Rallyes veranstalten. Vor acht verschiedenen Kulissen von Paris bis Hong Kong setzen die einzelnen Teilnehmer alles daran, die Konkurrenz auf den Autofriedhof zu schicken. Sie lenken eines der Vehikel (zur Auswahl stehen unter anderem Motorräder, Monstertrucks, Panzer und sogar ein »Kriegsbagger«) und geben wie immer Ihr Schlimmstes. Um Gegner endgültig an den Haken der höllischen Abschleppdienstscharen zu bringen, steht ein umfangreiches Waffenarsenal bereit: Homing Missiles nehmen tapfer die Verfolgung ihrer Opfer auf, Napalmbomben verwandeln die Straßen in ein tobendes Inferno, Funkzünder sprengen rauhe Mengen TNT auf Knopfdruck.



Die unbeschleunigte Version läuft zwar flüssig, ist dafür jedoch recht unansehnlich (320 x 200).



Während des Straßenkampfes in Paris düdelt aus den Lautsprechern der »Bruder Jakob«-Hardcore-Mix.

Außerdem verfügt jeder Fahrer über eine eigene Spezialattacke, die aus einer mehr oder weniger komplizierten Tastenkombination besteht. Diese muß der Spieler jedoch selbst herausfinden. Haben Sie erstmal eine Etappe von allen Gegnern bereinigt, dürfen Sie den Spielstand speichern. Während im einfachsten Schwierigkeitsgrad nur vier Level auf Sie warten, kommen Sie erst in der härtesten Stufe zum »echten« Endgegner (Minion). Der witzige Netzwerkmodus (IPX und TCP/IP) für bis zu acht Fahrzeughalter wertet das Spiel noch einmal auf. (vs)

Volker Schütz ★★★★

Das Spielprinzip ist primitiv, die Grafik trotz 3D-Beschleuniger lausig und die Gegnerintelligenz fragwürdig. Trotzdem bereitet Twisted Metal 2 eine krude Form von Vergnügen. Durchgeknallte Monstertruck-Fahrer und schizophrene Cops durch die engen Straßen von Paris zu jagen, macht einfach um einiges mehr Spaß, als auf Poinger Landstraßen Opel Omegas mit brechend vollen Hutablagen in die Randbegrenzung zu drängeln. Vor allem, weil das Waffenarsenal an Bord meines Gefährts zur Ausstaffierung eines militanten Kleinstaates dienen könnte.

Natürlich ist es frustrierend, wenn »mörderische Stunts« (Unfall mit einer Straßenlaterne bei 10 km/h im Rückwärtsgang), mein Fahrzeug unkontrolliert durch die Luft hopsen lassen. Die fröhliche Mordluststimmung schmälert dieses Manko jedoch nur geringfügig. Schadenfreude über explodierende Feindvehikel triumphiert letztlich immer, selbst über technische Schwächen.

- ⊕ Amüsante PC-Anarchie
- ⊕ Viele Vehikel
- ⊕ Abgefahrene Musik
- ⊖ Schwache Grafik
- ⊖ Eigenartige Steuerung

Twisted Metal 2

Hersteller:	Sony Interactive	3D-Karten:	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte, 3D-Karte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	70 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	60
Steuerung:	50	Multi-Player:	70

Spielspaß: 65



Adventure für Einsteiger

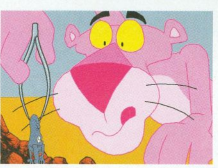
Pink Panther und die Zauberformel



Diese drei schrägen Typen singen ein Loblied auf den Straußenvogel.

Eigentlich wollte Paulchen Panther seinen Agentenjob gegen den des Hausierers eintauschen. Doch das hilft nichts: In seinem neuen Abenteuer muß er Zutaten für einen Zaubertrank suchen.

Nicht gerade eine Erfolgsstory: Nach der erfolgreich gelösten »Gefährlichen Mission« (Test in PC Player 2/97) hängte der rosarote Panther sein Agentenfell an den Nagel und arbeitete zu Beginn von »Pink Panther und die Zauberformel« als Enzyklopädieverkäufer. Das geruhsame Wandeln von Haustür zu Haustür findet jedoch jäh ein Ende: Nathan, der Sprößling des irren Zahnarztes Dr. Periowinkle, hat vom Zauberer Strangeblood nebenan ein paar Utensilien mitgehen lassen. Während seine Eltern eine Party schmeißen, kommt es zu einem folgenschweren Unfall. Die kleine Violet betritt nichtsahnend Nathans Zimmer. Der verhext sie prompt in einen buckeligen, glubschäugigen, drei Meter großen Wombat. Da Sie in der Rolle von Paulchen Panther just im Hause sind, ist klar, was Sie zu tun haben: Finden Sie die Zutaten für einen wirksamen Umkehrzauber. Dabei geht es unter anderem nach Israel, Sibirien und Kenia, wo allerlei Rätsel auf den Panther warten. So muß er zum Beispiel einem fernsehsüchtigen Ewenki-Mädchen in Sibirien zu störungsfreiem Empfang ihrer Lieblingssendung »Blarney« verhelfen, in der ein beigefarbenes Walroß den Kindern lustige Reime beibringt und sie dann gegen ihre Eltern aufwiegelt. Dazu bringt er eine selbstgebastelte Antenne auf einem Haus an, doch sollte er vorher den darin schlafenden Bären besänftigen. Als Antennenhalterung dient ein Eis-Panther, der mit einem Eimer Wasser und einem Schneeabdruck gegossen wird. Solche logischen, eher einfachen Rätsel erstrecken sich auch mal über verschiedene Länder hinweg.



Gaaanz vorsichtig: Paulchen schnappt sich einen kleinen Pilz vom Toten Meer.

Der englische Dentist hat ein einfaches Mittel gegen Karies erfunden: die verschleißfreie Vollprothese.

Die Bedienung hat sich im Vergleich zum ersten Teil nicht wesentlich verändert. Paulchen packt alles in sein Fell, was nicht niet- und nagelfest ist, und darf Gespräche oder Wege durch einen Raum problemlos abkürzen. Zu den insgesamt fünf Ländern und Regionen gibt es wieder Hintergrundinfos und Geschichten, die Sie lesen können, aber nicht müssen – die Lernpenetranz hält sich in Grenzen. Als Stimme des Panthers ist erneut Nils »Roger Moore« Clausnitzer dabei und sorgt mit brillant übersetzten Wortspielen für Stimmung. (ra)

Roland Austinat ★★★★

Er kommt wieder, keine Frage: Die Suche nach dem Umkehrfluch macht nicht nur Panther-Fans Spaß. Dafür sorgen auch die lockeren Sprüche der Akteure. So meint die verhexte Violet: »Ich will nicht nur irgendein Mädchen sein«, worauf Paule trocken kontert: »Das bist Du nicht. Du bist groß und pelzig.« Ausreichend irre Typen kreuzen auch diesmal wieder Ihren Weg: Das wären zum Beispiel ein sprechender Meteorit, verstrahlte Mutantenratten oder ein fetter, trauriger Clown.

Die Grafik hat sich im Vergleich zum Vorgänger aber nicht sonderlich weiterentwickelt. Auch die Rätsel können einen Hardcore-Abenteuerer nicht herausfordern, der Monkey Island 3 mit verbundenen Augen vor dem Frühstück durchspielt. Waren Sie aber schon mit Paulchen in gefährlicher Mission unterwegs, dann werden Sie die Jagd nach den Zauberzutaten lieben.

- \+ Herrliche Übersetzung
- \+ Eingebaute Lösungsfunktion
- \+ Peppige Musik
- − Recht kurzes Vergnügen

Pink Panther und die Zauberformel

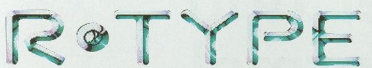
Hersteller:	Ravensburger Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60
Einstieg:	70
Steuerung:	70
Sound:	80
Komplexität:	50
Multi-Player:	—

Spielspaß: 68

Klassiker der Spielegeschichte



R-Type

Action ohne Kompromisse: Im Kampf gegen das Bydo-Imperium lassen Ihre Raumschiff-Laser acht horizontal scrollende Level erbeben.



Der dritte Level von R-Type besteht aus einem einzigen Riesengegner.

Im Zeitalter von aufwendigen Weltraum-Epen à la »Wing Commander Prophecy« haben traditionelle Ballerspiele kaum eine Chance. Eigentlich schade, denn auch ohne Full Motion Video, 3D und Render-Schnickschnack kann man Atmosphäre auf den Bildschirm zaubern. Wer das nicht glaubt, der sollte den ultimativen Horizontal-Scroller jetzt probespielen: Die japanische Entwicklung »R-Type« debütierte 1987 in der Spielhalle und führte das Ballergenre zu neuen Ufern.



Der erste Obermotz: Mit ein bißchen Beam-Power ist die Mega-Ameise schnell platt.

Dabei ging es nicht nur um die atemberaubende Grafik, obgleich sie für damalige Verhältnisse enorm aufwendig und abwechslungsreich war. Jede Menge Sprites wuselten über den Bildschirm – und die waren ganz schön groß. Kannte man bis dato nur »kleine« Feinde und einen »Obergegner« am Ende eines Levels, überraschten die R-Type-Szenarien mit überdimensionalen Metallwürmern und bildschirmgroßen Aliens mitten im Spielabschnitt. Höhepunkt und der Shoot'm-up-Mythos schlechthin ist Level 3: Statt den üblichen Gegnerformationen und stationären Selbstschußanlagen nähert sich von rechts ein mehrere Bildschirme langes Raumschiff mit Dutzenden von Verteidigungssystemen. Im Lauf dieses Levels schießen Sie den Alien-Kreuzer Stück für Stück zu Kleinholz, umrunden ihn behutsam und dringen schließlich zum Kern vor, um mit einem gezielten Beam-Schuß die finale Zerstörung einzuleiten. Ein so intensives Action-Erlebnis konnte vor R-Type kein Ballerspiel vermitteln. Auch die anderen sieben Level waren clever designt und voll von taktisch interessanten Herausforderungen. So kam es nicht nur auf die Wahl der Extrawaffe an, sondern auch auf das geschickte Andocken und Abfeuern des Satelliten – mal vorne als Angriffsoption, mal hinten als Schutzschild. Da sich in den letzten zehn Jahren bei den 2D-Ballereien nicht viel getan hat, ist R-Type auch heute noch der intelligenteste und aufregendste Horizontal-Scroller – sogar technisch macht er 1998 eine gute Figur. Annähernd den Spielspaßfaktor von R-Type erreichte nur der Nachfolger »R-Type 2« (1989). Hier warten sechs Level mit noch besserer Grafik und heftigem Schwierigkeitsgrad auf den Actionfan. Auch der dritte Teil, »R-Type Leo« (1992), knüpfte an die Qualität des Originals an. Zur Zeit bastelt man in Japan gerade an einer Neuauflage, die als »R-Type Delta« im Lauf des Jahres für die PlayStation erscheinen soll. Außerdem sind Remakes von Teil eins und zwei für die Sony-Spielkonsole in Arbeit. Offizielle Umsetzungen für den PC sind nicht zu erwarten – doch zum Glück gibt's den passenden Emulator.

(Martin Gaksch/hl)

Schöner und schwerer: R-Type 2 bietet zwar nur sechs statt acht Level, diese sind jedoch weitaus gefährlicher als die von Teil 1.

R-Type im Internet

Zwei Dinge braucht der Retro-Gamer: Den Emulator und die passenden Spielautomaten-ROMs. Beides finden geneigte PC-Besitzer unter http://www.davesclassics.com. R-Type und R-Type 2 werden sowohl von dem »RAGE«- als auch von dem »Juno First«-Emulator unterstützt; letzterer läuft nur unter Win95 und ist langsamer als RAGE. Um die beiden grandiosen R-Type-Ballerspiele im Original zu genießen, reicht bei RAGE (http://home5.swipnet.se/~w-50884) ein P/166 mit flotter Grafikkarte. Beide Arcade-Oldies laufen praktisch fehlerfrei, nur der R-Type-2-Sound stimmt bei der aktuellen RAGE-Version 0.6b nicht ganz. Wer sich über die R-Type-Historie im allgemeinen informieren will, der findet unter http://www.rtype.com eine liebevolle Webpage mit enorm viel Hintergrundmaterial und Informationen über kommende R-Type-Versionen.



R-Type

- **Geburtsjahr:** 1987
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Irem
- **PC-Emulationen:** RAGE, Juno First
- **Internet:** http://home5.swipnet.se/~w-50884 http://www.davesclassics.com
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... der Beam-Schuß, der andockbare Satellit und der dritte Level mit dem XXL-Raumschiff das Ballerspiel-Genre revolutionierten.

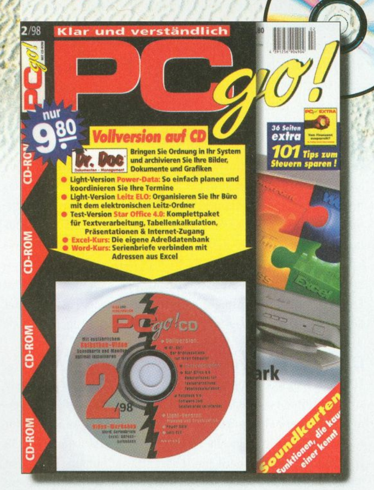
PCgo! gibt die Antwort!

Type?
remote?
MMX?
SCSI?
DMA?
HTML?
DirectX?
Internet?

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen! Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

► **PCgo! ohne CD nur DM 52,80**

► **PCgo! mit CD nur DM 103,20**



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abschicken an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Jetzt bestellen, denn ...

... das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von **PCgo!** wie angekreuzt **gratis testen.** Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 103,20 (mit CD) bzw. DM 52,80 (ohne CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

❑ Ich möchte **PCgo! mit CD** testen ❑ Ich möchte **PCgo! ohne CD** testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:

❑ Bequem durch Bankeinzug ❑ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift CPP84

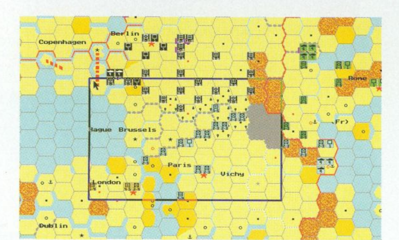
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



EROBERUNGS-GESCHICHTE

Strategiespiele zählen nicht nur auf dem Computer zu den traditionsreichsten Genres: Schon seit Jahrtausenden geht von dem Verschieben kleiner Einheiten über große Tische ein ganz eigentümlicher Reiz aus. Grund genug, um über die Entwicklung und den derzeitigen Stand rundenbasierter Strategiespiele ein Special abzufeuern.

Im Laufe ihrer mehr als 2000jährigen Geschichte waren Strategiespiele so manchem Wandel unterworfen, das Basisprinzip blieb aber stets unangetastet. Ein Strategiespiel bezeichnet heute wie damals die Simulation einer militärischen Operation zwischen mehreren Gegnern, unter Berücksichtigung zuvor festgelegter Regeln. Bereits die alten Ägypter pflegten ihre Seeschlachten nachzustellen, indem sie kleine Figuren über eine Landkarte zogen. Und genau das gleiche geschieht im Grunde genommen, wenn Sie bei einem modernen Strategiespiel wie »Panzer General 3D« Ihre Streitkräfte Zug um Zug über ein Hexfeldgelände bewegen. Es gab und gibt eine Vielzahl von Gründen, die für strategische Planspiele sprechen: Das Ergebnis eines militärischen Schlagabtausches hängt stets von einer Vielzahl unwägbarer Zufälle ab. Ein Manöver spiegelt Faktoren wie unterschiedliche Wetterbedingungen, Moralprobleme oder terrainspezifische Gegebenheiten nur unzureichend wider – und kostet obendrein noch eine hübsche Stange Geld.



Advanced T.R. ist eines der unzähligen Brettspiele von Avalon Hill, die hierzulande zumeist nur als Import erhältlich sind.

Die historischen Wurzeln

Das erste offizielle militärische Strategiespiel wurde 1664 von dem Deutschen Christopher Weihkmann erdacht und hieß »Das Kriegsspiel«. In dem schachähnlichen Spiel wurden Miniatur-Soldaten Zug um Zug durch einen Sandkasten bewegt. Bereits 1811 ersetzte Baron von Reisswitz den Sand durch farbige Felder, um so unterschiedliche Landschaftsformen zu symbolisieren. In den nachfolgenden Jahrzehnten bastelten sich die Generalstäbe praktisch sämtlicher großer Nationen eine eigene Version des immer weiter verfeinerten »Kriegsspiels« zusammen. Am Tollsten trieben es dabei die Deutschen: Noch vor dem Ersten Weltkrieg verdonnerten sie ihre Regimentsoffiziere dazu, einmal wöchentlich einen »Kriegsspiel«-Abend einzulegen. Dem deutschen Militärstrategen Clausewitz blieb es dabei vorbehalten, eine Urform des heutzutage als »Fog of War« bekannten Schlachtennebels einzuführen. Nach dem Ersten Weltkrieg gewannen strategische Simulationen sogar noch an Bedeutung: So pflegten etwa die Amerikaner während des Zweiten Weltkrieges viele ihre pazifischen Landungsoperationen theoretisch auszutesten. Das Ignorieren der Ergebnisse eines Planspiels kostete die Japaner während der Schlacht um die Midway-Inseln gar vier Flugzeugträger.

Der Gang an die Öffentlichkeit

Für den ersten kommerziellen Durchbruch der Strategiespiele sorgten unter anderem Romanautoren wie H.G. Wells. Mit seinem Regelwerk »Little Wars« stellte er erstmals feste Regeln für rundenbasierte strategische Spiele auf. Aber erst im Jahre 1958 veröffentlichte der Amerikaner Charles Swan Roberts unter den Fittichen der neuen Firma Avalon Hill mit »Tactics 2« das erste militärische Strategiespiel für Privatpersonen. In den darauffolgenden Jahren entwarf er für Avalon Hill eine wahre Heerschar

strategischer Boardgames und setzte dabei 1961 so ganz nebenbei die Hexfeldkarten als Standard durch. 1970 kontrollierte Avalon Hill mit jährlich über 120.000 Abverkäufen etwa 95 Prozent des Strategiespielmarktes.



Der PC-Engine-Klassiker Nectaris wurde 1995 von Sunflowers für den PC umgesetzt, ist aber mittlerweile bis auf Restbestände vergriffen.

Battle Isle besitzt einen Splitscreen. Während ein Spieler seine Einheiten verschiebt, darf der andere angreifen.

Der Siegeszug der Computer

Das Aufkommen der Microcomputer gegen Ende der 70er Jahre befreite Strategiespiele endgültig aus ihrem Nischendasein. So waren Features wie versteckte Feindbewegungen, speicherbare Kampagnen oder gar ein digitaler Gegner erst auf Computern möglich. Das erste Computer-Strategiespiel überhaupt geht auf das Konto von Chris Crawford (»Patton vs. Rommel«, »Balance of Power«). Im Januar 1979 erschien sein »Tanktics« auf dem Commodore PET. Grafiken gab es noch keine und die Befehlseingabe erfolgte über Textzeilen, welche auf die Koordinaten einer beiliegenden Papierkarte Bezug nahmen. Dafür verfügte »Tanktics« über noch heute übliche Features wie etwa eine »Line of Sight«. Kaum zwei Monate später zog SSI mit »Computer Bismarck« auf dem Apple 2 nach. Der Apple erlaubte sogar das Einarbeiten grafischer Elemente wie einer Karte oder einiger Einheiten.

In den nachfolgenden Jahren avancierte SSI mit Werken wie dem 1986 erschienenen »Wargame Construction Set« zum führenden Hersteller von Computer-Strategiespielen. Avalon Hill dagegen konnte mit seinen digitalen Ergüssen nicht an die Qualität und die Umsätze ihrer Brettspiele anknüpfen, zumal inzwischen mächtige Konkurrenz herangewachsen war. So bastelte ein gewisser Sid Meier bereits Anfang der 80er Jahre in seiner kleinen Firma namens Microprose an Strategiespielen wie »Crusade in Europe« und »Decision in the Desert«. Sein Kumpel Jim Rose machte sich 1994 selbständig und gründete erst die Firma Talonsoft und dann die legendäre »Battleground«-Reihe. Nach etlichen Flops wie etwa »The Blue and the Grey« gewannen sogar die Strategiespiele von Impressions (»Lords of the Realm«-Serie) erheblich an Niveau.

Die innovativen Jahre

Im Jahr 1992 waren Strategiespiele so populär, daß sie etwa 36 Prozent des gesamten Home-Softwaremarktes ausmachten. Verantwortlich dafür waren eine Vielzahl kleiner Firmen, die eifrig an neuen Ideen bastelten. So erschien bereits 1984 nach achtjähriger Entwicklungsarbeit mit »Empire« ein Strategiespiel, das erstmals die wirtschaftlichen Aspekte einer Konfliktsimulation in den Vordergrund rückte.

Die wohl populärste Verflechtung von wirtschaftlichen, strategischen, wissenschaftlichen und diplomatischen Erfordernissen gelang Sid Meier 1993 mit seinem Meisterwerk »Civilization«. Bereits vier Jahre zuvor entwickelte SSG mit »Warlords« die erste brauchbare Mehrspieleroption. Auch SSI deutete die Zeichen der Zeit richtig, die da lauteten: einfache Bedienung, dünnes Handbuch und eine ansprechende Präsentation. Ihr weltweit mehr als 250.000 Mal verkaufter »Panzer General« zählt als Genre-Meilenstein und sorgte hierzulande für mächtig Ärger: Eine frühe Version wurde aufgrund eines mißverständlichen Handbuches indiziert (an dieser Stelle ist natürlich stets von der nicht indizierten, späteren Version die Rede).

Qualität aus deutschen Landen

Der Begriff »deutsche Strategiespiele« ist fast schon ein Synonym für Blue Byte. Der in Mühlheim ansässigen Firma gelang 1991 mit dem vom PC-Engine-Klassiker »Nectaris« abgekupferten »Battle Isle« ein Überraschungserfolg. Zu verdanken war dies nicht nur der revolutionär einfachen Handhabung, sondern vor allem einem neuen Feature: Hier galt es Rohstoffe einzusammeln und Fabriken zu erobern, um frische Einheiten zu produzieren. Der Erfolg von »Battle Isle« zog drei Sequels sowie eine Heerschar von Zusatz-CDs nach sich, die sich insgesamt fast 400.000 mal verkauften.

Derzeit scheint den rundenbasierten Strategiespielen ein wenig der Atem auszugehen, denn innovative Neuerungen waren schon lange nicht mehr zu verzeichnen. Die neue 3D-Optik von »Incubation« ist bislang jedenfalls eher die Ausnahme, welche die Regel bestätigt. Wer aber wie die rundenbasierten Strategiespiele über eine so lange Tradition verfügt, dürfte sich wohl weder von zeitweiliger Ideenlosigkeit, noch von den momentan populären Echtzeit-Strategiespielen auf Dauer unter-»kriegen« lassen. **(md)**



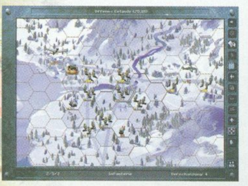

Optisch ansprechenden Werken wie Incubation könnte die Zukunft des Genres gehören.

PANZER GENERAL 3D

Genau wie beim Vorgänger »Panzer General« nehmen Sie hier als deutscher oder alliierter General am Zweiten Weltkrieg teil. Dies geschieht in einer großen und vier kleineren Kampagnen. Die insgesamt über 30 Szenarien lassen sich einzeln anwählen, gegen einen menschlichen Gegner betreiben und mit einem Editor verändern.

Auf ihrer Website »http://www.panzergeneral.com« stellt SSI zudem weitere Szenarien zur Verfügung.

Echtes 3D wird freilich nicht geboten, statt dessen wurden die handgemalten Schlachtfelder mit einem Hexfeldnetz überzogen. Die Rundenbegrenzung ist stets arg knapp bemessen und der mit einer Übermacht gesegnete Gegner läßt sich nur durch das strategische Zusammenspiel von Heer, Marine und Fliegerei bezwingen. In den Kampagnen kaufen Sie sich eine Kernarmee, die in nachfolgende Szenarien übernommen wird. Für die Aufstockung, Reparatur und Aufrüstung der rund 300 gerenderten Truppengattungen benötigen Sie Prestigepunkte, welche durch Stadteroberungen hereinströmen.



Nach jedem Gefecht erhalten die beteiligten Einheiten ein paar Erfahrungspunkte.

Panzer General 3D ist bei aller Komplexität leicht erlern- sowie perfekt bedienbar und damit das Referenzprodukt des Genres.

PANZER GENERAL 3D

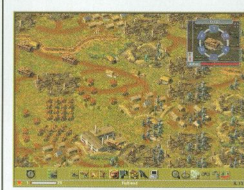
Hersteller: SSI | Anzahl Spieler: 2
Test in Ausgabe: 12/97 | Editor: Ja

Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 85

EASTERN FRONT



Einige Waffensysteme feuern automatisch auf Feinde, die in Reichweite kommen.

Mit »Eastern Front« legte Talonsoft ein ultrakomplexes Gegenstück zu »Panzer General 3D« vor, das sich allerdings ausschließlich auf den für bis zu zwei Spieler geeigneten Bodenkrieg konzentriert. Nur in einigen Szenarien dürfen Sie ein paar Luftangriffe ordern, auf die Marine wurde völlig verzichtet. Abgehandelt wird hier zwar nur der Überfall der Wehrmacht auf die Sowjetunion, der wurde aber dafür mit historischer Akribie und viel Liebe zum animierten Detail in Szene gesetzt. Auch die in 16-Bit-Farbtiefe gehaltenen rund 280 Truppengattungen können sich durchaus sehen lassen.

In den mit über 50 editierbaren Szenarien bestückten acht Feldzügen kommandieren Sie wahlweise die Sowjets oder die Deutschen. Zu schaffen machen ihnen dabei nicht nur der klug agierende Gegner sondern auch die Wetterbedingungen, Nachschubprobleme sowie die durch brennende Wracks eingeschränkte Schußlinie. Um die Wartezeiten auf den gegnerischen Zug in erträglichen Grenzen zu halten, sollten Sie zumindest einen Pentium/166 besitzen.

Wer dazu bereit ist, sich stundenlang in ein Szenario zu verbeißen, den erwartet ein an taktischer Tiefgründigkeit kaum zu überbietendes Spektakel.

EASTERN FRONT

Hersteller: Talonsoft | Anzahl Spieler: 2
Test in Ausgabe: 12/97 | Editor: Ja

Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 80

M.A.X.

M.A.X. (»Mechanized Assault & Exploration«) verrichtet seinen Dienst sowohl unter Windows 95 als auch unter MS-DOS und wurde von der Programmierlegende Ali Atabek (»Siege«) entwickelt. Auf Mäxchens Marshallplan steht die Eroberung von Planeten, die von bis zu acht Computerclans beherrscht werden.

Zwar dürfen Sie die 24 teileditierbaren Solomissionen sowie die bockschwere Kampagne wahlweise auch in Echtzeit absolvieren. In den Genuß der vielen taktischen Feinheiten, die das komplexe Geschehen bietet, kommen Sie jedoch nur im Rundenmodus. Ähnlich wie bei den Echtzeit-Strategiespielen sammeln Ihre mit reichlich Spezialfähigkeiten ausgerüsteten Einheiten dreierlei Rohstoffe ein. Damit errichten Sie eine Basis mit Bauten wie Fabriken, Minen, Forschungseinrichtungen oder Flughäfen.

M.A.X. ist eine anspruchsvolle Mixtur aus Elementen rundenbasierter und in Echtzeit ablaufender Strategiespiele. Für die Langzeitmotivation sorgt der Umstand, daß hier stets mehrere Vorgehensweisen zum Sieg führen können.



Die Karte wurde in quadratische Felder unterteilt.



Über die stufenlos zoombare Karte läßt sich ein quadratisches Gitternetz legen.

M.A.X.

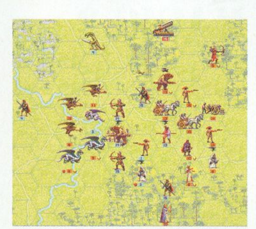
Hersteller: Interplay | Anzahl Spieler: 4
Test in Ausgabe: 2/97 | Editor: Nein

Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 72

FANTASY GENERAL



Sämtliche 180 Truppengattungen verfügen über steigerungsfähige Charaktereigenschaften.

Das mittlerweile zum günstigen Budget-Tarif (rund 40 Mark) erhältliche Fantasy General gehört nach dem »Panzer General« zu den besten Folgen der 5-Star-Serie von SSI. Im Fantasyreich Aer rekrutieren Sie Elfen, Zwerge und Himmelsreiter, um diese gegen einen bösen Dämonen und seine Schergen in die Schlacht zu führen. Die einzige Kampagne besteht aus rund zwei Dutzend Einzelmissionen, gekämpft wird auf klassischem Hexfeld-Terrain.

Für die Rekrutierung der mit steigerungsfähigen Kampfwerten ausgestatteten Elfen, Drachenreiter und Ritter benötigen Sie Gold, welches durch die Eroberung von Tempeln und Städten sowie erfüllte Aufträge hereinströmt. In einem Forschungsmenü verteilen Sie einen beliebig großen Teil Ihres Einkommens, um sich auf diese Weise kampfstärkere Infantristen, Reiter, Magier und Luftkämpfer heranzuzüchten.

Mit seiner leichten Handhabung und dem einfachen Spielverlauf bietet der mit düsterer Choralmusik aufwartende Fantasy General den idealen Einstieg für Genre-Neulinge.

FANTASY GENERAL

Hersteller:	SSI	Anzahl Spieler:	2
Test in Ausgabe:	5/96	Editor:	Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 80

FINAL LIBERATION

Der Untertitel »Warhammer epic 40.000« weist bereits darauf hin, daß hier Einheiten des legendären Warhammer-Universums zum Einsatz kommen. Die in rund 80 Sorten vorrätigen, quietschbunten und sehr unterschiedlich großen Roboterkrieger bekämpfen sich in 30 Einzelszenarien auf einem fernen Planeten. Interessanter ist jedoch die Kampagne. Dort suchen Sie sich über eine Landkarte Ihr nächstes Einsatzgebiet selbst aus. Je mehr dieser Länder Sie kontrollieren, desto mehr Kohle wandert auf Ihr Konto. Diese wird sowohl in neue fliegende oder fahrende Robotnics, als auch in deren multiple Bewaffnung investiert, die dann in nachfolgende Szenarien übernommen werden.

Dank der sehr hübschen und detailverliebten Präsentation und der einfachen Bedienung sollten sich vor allem Einsteiger angesprochen fühlen. Erfahrene Strategen werden dagegen von dem allzu oberflächlich gestrickten Spielverlauf enttäuscht sein, denn der bietet unter dem Strich leider mehr Schein als Sein.



Jede Einheit läßt sich mit mehreren, unterschiedlichen Waffensystemen ausrüsten.

FINAL LIBERATION

Hersteller:	SSI	Anzahl Spieler:	4
Test in Ausgabe:	2/98	Editor:	Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 61

INCUBATION

Mit Incubation gelang Blue Byte die logische Weiterentwicklung ihrer legendären »Battle Isle«-Serie. Im Unterschied zu den mit riesigen Armeen aufwartenden Kampfinseln kommandieren Sie hier eine maximal neunköpfige Spezialtruppe.

Die Mannen verfügen über steigerungsfähige Eigenschaften in sechs Bereichen wie Panzerung, Waffenhandhabung oder Führungsqualitäten. Zudem lassen Sie sich zwischen den einzelnen Missionen mit Nettigkeiten wie Minenwerfern, Heilkoffern oder Aufputschmitteln ausrüsten.



Die prächtige Grafikengine kam bereits bei Extreme Assault zum Einsatz.

In der aus 30 Missionen bestehenden Kampagne beschützen Sie eine menschliche Kolonie vor den Übergriffen einer Monsterhorde. Überzeugen kann hier vor allem die prächtige 3D-Präsentation, die sich in alle Richtungen zoomen und drehen läßt und sogar 3Dfx-Karten unterstützt. Mit der taktischen Intelligenz der Gegner ist es dagegen nicht allzu weit her, so daß Profi-Strategen die Kampagne trotz der enormen feindlichen Übermacht in wenigen Nächten abhaken.

Von den manchmal etwas ungünstigen Blickwinkeln während der Kämpfe mal abgesehen, entwickelt Incubation einen geradezu beängstigenden Suchteffekt.

INCUBATION

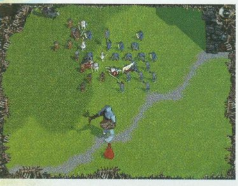
Hersteller:	Blue Byte	Anzahl Spieler:	4
Test in Ausgabe:	11/97	Editor:	Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 79

DEMONWORLD



Die titanischen Eisriesen sind furchterregende Gegner.

Demonworld basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel und entführt Sie in ein von Dämonen beherrschtes Fantasyreich. Als ritterlicher Heerführer weisen Sie in einer mit 48 Szenarien bestückten Kampagne das Böse in seine Schranken. Auf der genreüblichen Hexfeldkarte dirigieren Sie Ihre in Regimenter unterteilten 40 Truppentypen im Rundentakt umher. Überlebende Recken wandern in einen Truppenpool. Aus diesem stellen Sie Ihre Armee für die nächste Aufgabe selber zusammen.

Ab und an winken auch Spezialmissionen, die in einer 3D-Welt stattfinden. Hier steigt eine bis zu sechköpfige Heldenschar in unterirdische Grüfte, um dort die Untoten, Skelette und bösen Magier in Echtzeit einzusargen und kostbare Superwaffen aufzufinden. Die Steuerung dieses komplexen Werkes ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig und zahlreiche kleine Bugs trüben das ansonsten ansprechende Gesamtbild.

Tröstlich: Dämonenwelt verfügt über eine Heerschar hochinteressanter strategischer Aufgaben und eine epische Hintergrundgeschichte gibt's obendrein.

DEMONWORLD

Hersteller:	Ikarion	**Anzahl Spieler:**	2
Test in Ausgabe:	11/97	**Editor:**	Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

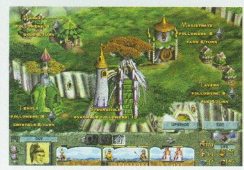
Spielspaß: 66

LORDS OF MAGIC

Acht Barone, die manchmal auch miteinander im Clinch liegen, bekämpfen in dem Fantasyreich Urak den bösen Dämonen Balkoth und seine Armee des Todes. Zu Beginn wählen Sie einen der acht Helden (oder den teuflischen Balkoth höchstselbst), die jeweils über ein eigenes Magiesystem verfügen und zu einer der drei Charakterklassen Dieb, Magier oder Kämpfer gehören. Mit ihm und beliebig vielen rekrutierbaren Söldnern klappern Sie die zunächst abgedunkelte Landkarte ab. Dort gilt es Tempel, Minen und Städte zu erstürmen um an neuen Zaubersprüchen zu forschen sowie Ressourcen einzuheimsen. Letztere benötigen Sie für die Rekrutierung, den Unterhalt und das Training Ihrer Söldnerarmee.

All diese Aktionen gehen Zug für Zug vonstatten, die Kämpfe dagegen laufen in Echtzeit ab. Das Gemetzel ist jedoch jederzeit pausierbar, um Zaubersprüche abzufeuern, die Truppen neu zu gruppieren oder das Hasenpanier zu ergreifen.

Lords of Magic glänzt mit einen klug ausbalancierten Spielverlauf. Der verfügt über ebenso viele wirtschaftliche als auch strategische Komponenten, erfordert aber aufgrund seiner Komplexität und seinem hohen Schwierigkeitsgrad einen erfahrenen Strategen.



In den Städten werkeln Ihre Arbeiter an der Erzeugung von Rohstoffen.

LORDS OF MAGIC

Hersteller:	Sierra	**Anzahl Spieler:**	4
Test in Ausgabe:	2/98	**Editor:**	Ja

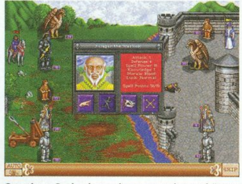
Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 79

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

Ein wichtiger Faktor in New Worlds Fantasy-Strategie ist die pekuniäre Situation: Heroen und Truppen wollen Cash sehen, bevor sie für Sie tätig werden. Sechs Heldentypen gibt es, die in acht verschiedenen Eigenschaften brillieren. Genauso viele Stadtvarianten stehen zur Verfügung, in denen Sie Soldaten rekrutieren können. Durch den Bau bestimmter



Garstiges Getier bewacht so manchen schönen Schatz.

Gebäude heben Sie außerdem etwa die Moral der Einwohner oder ermöglichen neue Zaubersprüche.

In der Umgebung finden sich Ressourcen in Form von Minen, manche Schätze werden von Monstern bewacht. Durch magische Beschwörungen wie Hypnose unterstützen Sie Ihre Einheiten im Kampf, insgesamt bevölkern 66 Sorten Wesen das Fantasyreich. In 18 Szenarien treten bis zu sechs Feldherren an, die Solokampagne weist Verzweigungen auf und läßt Sie sogar die Seiten wechseln. Und mit dem Szenariogenerator erstellen Sie eigene Missionen.

HOMM 2 beweist, daß ein schönes Strategiespiel nicht nur von der Hardcore-Fraktion gemeistert werden kann. Hier zeigt sich ein erfreulicher Tiefgang bei simpler Bedienung.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Hersteller:	N.W.Computing	**Anzahl Spieler:**	6
Test in Ausgabe:	1/97	**Editor:**	Ja

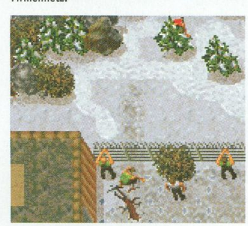
Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 75

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Eigentlich als Add-On zu »Jagged Alliance« geplant, kam Deadly Games im Herbst 1996 mit einigen erfreulichen Verbesserungen auf den Markt. Der recht komplexe Wirtschaftsteil wurde auf wenige elementare Dinge eingedampft, dafür können bis zu vier Söldnerchefs im Netzwerk gegeneinander antreten.
Hier geht es um Krieger, die den Kampf als bezahlte Arbeit ansehen. So suchen Sie sich vor den einzelnen Gefechten acht Recken aus, wobei nicht nur deren Preis beachtet werden muß. Spezielle Fertigkeiten wie medizinische Kenntnisse machen sich in der Schlacht bezahlt, manche der Kollegen können sich nicht riechen und sorgen für schlechte Stimmung. Die 70 Söldner geben mit insgesamt 6000 Zeilen Text ihre Meinung kund und tragen so gehörig zur Atmosphäre des Spiels bei. 20 Waffen, ein Missionseditor und zwei Kampagnen sorgen für Vielfalt.
Der Suchtfaktor des Spiels läßt sich gut daran abschätzen, wie lange das Programm noch nach Artikelabgabe »getestet« wird – und die Redaktionsgeneräle verbrachten so manchen Abend im Firmennetz.



Optik pfui, Spieltiefe hui.

JAGGED ALLIANCE

Hersteller: Sir-Tech — Anzahl Spieler: 4
Test in Ausgabe: 11/96 — Editor: Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 82

WARLORDS 3



Große Städte produzieren in jeder Runde ein Einheit.

Der allererste Warlord tummelte sich bereits 1989 auf einem Amiga. In mittelalterlich angehauchten Gefilden rangeln Sie mit acht Computergegnern um die Vorherrschaft im Reich Etheria. Hierfür stehen zwei Kampagnen sowie ein Dutzend Einzelaufgaben zur Verfügung. Obendrein spuckt ein Szenario-Generator auf Wunsch beliebig viele Zufallswelten aus. Mit Ihren bis zu 84 Einheitstypen erobern Sie maximal 60 Städte. Letztere wiederum produzieren Geld sowie bis zu vier verschiedene Truppengattungen.
Stets lohnt sich ein Blick auf Ihre Geldkatze, denn die Söldnerseelen erwarten jede Runde eine pekunäre Entlohnung, anderenfalls begehen sie Fahnenflucht. Zahlreiche Quests, fahrende Händler sowie Helden, die über steigerungsfähige Charakterwerte verfügen, sorgen für reichlich Abwechslung, was von der mäßigen K.I. allerdings kaum behauptet werden kann.
Für ein durchwachsenes Fazit sorgt vor allem der Umstand, daß die Anzahl der Armeen mit fortschreitendem Spielverlauf explosionsartig zu- und parallel dazu die Übersicht im gleichen Maße abnimmt.

WARLORDS 3

Hersteller: SSG/Red Orb — Anzahl Spieler: 8
Test in Ausgabe: 10/97 — Editor: Ja

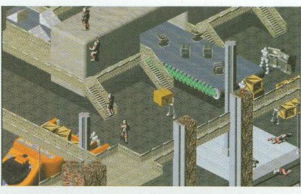
Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

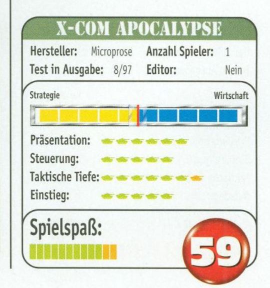
Spielspaß: 60

X-COM: APOCALYPSE

Zum dritten Mal muß die X-COM-Truppe die Welt vor mord – und eroberungslüsternen Aliens beschützen. Da auf der Erde im Jahre 2084 alle Menschen in der Stadt Mega-Primus leben, konzentriert sich das Geschehen logischerweise dort. Wieder muß geforscht werden, um schlagkräftige Technologien zu entwickeln, wieder brauchen Sie Geld, um Ihre Mannen auszurüsten. Letzteres spenden die tonangebenden Rüstungskonzerne, weswegen schlaue Kommandeure sich mit ihnen gut stellen. In Gebäuden sollten Sie darauf achten, möglichst wenige überflüssige Schäden zu verursachen – die Besitzer halten sich sonst an Ihnen schadlos. So jagen Sie die Außerirdischen rundenweise oder auf Wunsch nun auch in Echtzeit, wobei ersteres in jedem Fall vorzuziehen ist. Lassen Sie im Runden-Modus Aktionspunkte übrig, dürfen sich die Söldner gegen Angriffe direkt wehren. Dazu müssen Sie sich um ihre Basis kümmern, etwa die Lagerverwaltung oder die Einteilung der Wissenschaftler. Diese lernen auch aus geborgenen UFOs und sonstigem Alien-Equipment.
Leider fiel das Strategical aus dem Hause MicroProse wenig innovativ aus, weswegen das Produkt hauptsächlich für Fans interessant ist.



Die X-COM-Truppe in Aktion. Die isometrische Ansicht präsentiert sich nun in SVGA-Auflösung.



X-COM APOCALYPSE

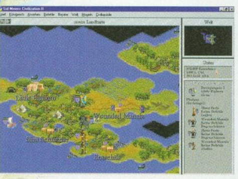
Hersteller: Microprose — Anzahl Spieler: 1
Test in Ausgabe: 8/97 — Editor: Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 59

CIVILIZATION 2



Mit wachsender Größe verändern die Städte ihr Design.

Das von Sid Meier erschaffene Wirtschafts-Strategiespiel ist ein Suchterzeuger von zeitloser Genialität. Viele Firmen scheiterten bereits bei dem Versuch, das brillante Spielprinzip zu kopieren. Neben dem Aufbau einer technologisch hochstehenden Armee kommt hier vor allem dem wirtschaftlichen Aufbau eine große Bedeutung zu. Auf einer bei jedem Start neu generierten Weltkarte siedeln Sie einen zuvor gewählten Volksstamm an. Städte werden gegründet, wissenschaftliche Durchbrüche gefeiert und Regierungen gestürzt. Sie erkunden mit Ihren Einheiten das zunächst abgedunkelte und stufenlos zoombare Terrain und bepflastern es mit Straßen, Eisenbahnschienen, Feldern und Minen. Finales Ziel ist es zwar ein Raumschiff zu konstruieren, davor bezähmen Sie aber die computergesteuerten Konkurrenzstämme durch diplomatisches Geschick und erobern ihre Städte.

Die Präsentation ist zwar mittlerweile in die Jahre gekommen, in puncto Spieltiefe sucht das bahnbrechende Meisterwerk aber immer noch seinesgleichen.

CIVILIZATION 2

Hersteller: Microprose **Anzahl Spieler:** 1
Test in Ausgabe: 5/96 **Editor:** Ja

Strategie – Wirtschaft

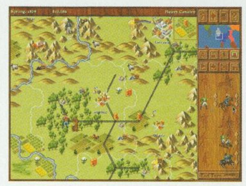
Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 91

IMPERIALISMUS

Zu Beginn der industriellen Revolution ringen hier sieben Nationen sowie 17 Kleinstaaten um die Macht auf einer zu jedem Spielbeginn neu generierten Karte. Dies geschieht auch mit militärischen, hauptsächlich aber mit wirtschaftlichen und diplomatischen Mitteln. In den Städten Ihres Heimatstaates errichten Sie Fabriken, stellen Arbeiter ein und verwandeln Holz, Erze und Wolle in kostbare Handelsgüter. Die werden dann an die Nachbarn verhökert, um dadurch an Einfluß zu gewinnen und den Aufbau einer Armee zu finanzieren. Mit letzterer überfallen Sie mißliebige Konkurrenten und übernehmen deren Ländereien. Die Kämpfe bieten optische und strategische Magerkost und werden auf Wunsch vom (unklug taktierenden) Computer übernommen. Umso besser wußte das vielschichtige Diplomatiemenü zu gefallen: So kann sich dank der komplizierten Bündnissysteme ein unbedachter Angriff verheerend auf die Beziehungen zu anderen Nationen auswirken.

Unter dem Strich kann Imperialismus Konkurrent Civilization zwar nicht das Wasser reichen. Wem aber Sid Meiers Meisterwerk etwas zu komplex war und sich auf Diplomatie versteht, macht mit Imperialismus einen guten Griff.



Eisenbahnschienen verkürzen die Transportwege zwischen den einzelnen Städten.

IMPERIALISMUS

Hersteller: SSI **Anzahl Spieler:** 7
Test in Ausgabe: 10/97 **Editor:** Nein

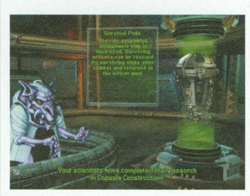
Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 59

MASTER OF ORION 2

Optisch wird bei dieser Sternensiedelei nur wenig mehr als nichts geboten, dafür tobt inhaltlich der Bär. Hier besiedeln Sie ein bei jedem Neustart frisch erzeugtes Universum, das mehrere hundert Planeten bereithält. Zuvor entscheiden Sie sich noch für eine



Das Vorantreiben der Forschung ist entscheidend für das Wohlergehen der Kolonien.

der 13 mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattete Rassen. Von höchster Wichtigkeit ist das Forschungsmenü. Dort entwerfen Sie Schutzschilde, Waffen und Antriebe für Ihre in sechs Größen vorrätigen Raumschiffe. Die werden dann mit Kolonisten bemannt und zu Planeten geschickt, deren Lebensbedingungen für eine Kolonisierung geeignet erscheinen. Mit zunehmender Ausbreitung begegnen Sie zwangsläufig der computergesteuerten Konkurrenz. Sofern sich diese nicht mit diplomatischen Mitteln betören läßt, macht sie in einem speziellen Taktikmenü Bekanntschaft mit der Kampfkraft Ihrer Raumflotte und der Planetenverteidigung. Kluge Kolonialherren tauschen Technologien bei Verbündeten oder stibitzen diese durch Spionagetätigkeiten.

Master of Orion 2 hat dank seiner immensen Komplexität Potential für jahrelangen Spielspaß – und das ist mehr, als sich von den meisten anderen Spielen behaupten läßt.

MASTER OF ORION 2

Hersteller: Microprose **Anzahl Spieler:** 8
Test in Ausgabe: 11/96 **Editor:** Nein

Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 85

SCHNÄPPCHENFÜHRER

Die pekunäre Halbwertszeit neuer Spiele wird immer geringer. Nicht nur für Einsteiger lohnt sich der Griff zu etwas älteren, aber qualitativ hochwertigen Strategie-Oldies.

Kaum hat ein Spiel das erste Jährchen auf dem Buckel, beginnt sein zweiter Lebensabschnitt als Software-Schnäppchen. Fast jeder große Hersteller unterhält seine eigene Budgetreihe, in der betagte Qualitätsware für rund 30 Mark wiederveröffentlicht wird. Gerade im Lager der rundenbasierten Strategiespiele gibt es zahlreiche Offerten für preisbewußte Softwarekäufer.

Wenig Geld fürs Spiel

Strategisch wichtig ist die »Powerplus«-Reihe von Microprose. Hier findet sich mit **X-Com: Terror from the Deep** der erste Teil der erfolgreichen Alienserie und auch den Klassiker **Civilization** gibt's dort zum Spartarif. Ein hochwillkommener Neuzugang ist zudem mit dem genialen **Master of Orion 2** zu verzeichnen.

In der »Black Market«-Serie von Acclaim lungert das ansprechende Wirtschafts-Strategiespiel **Conquest of the New World** herum und in der »Green Pepper-Line« von Novitas wird der legendäre **Panzer General** gar für unschlagbare 20 Steine feilgeboten. **Fallen Haven** muß demnächst dank Interactive Magic einen Preissturz auf 30 Mark verkraften.

Software 2000 hat in seiner »Classic Line« mit **Space Marines** eines der besseren »Battle Isle 2«-Plagiate im Sortiment. Aber auch Blue Byte, die Erfinder der Kampfinseln, schlafen nicht. In ihrer Sparreihe »Blue Byte Classics« finden sich zwei Ausgaben von Battle Team. Folge eins enthält **Battle Isle** samt sämtlicher Erweiterungen. Der zweite Teil dagegen setzt auf **Battle Isle 2;** hier ist die Erweiterungs-CD »Das Erbe des Titans« mit von der ansprechenden Partie. Momentan denkt Blue Byte übrigens über eine spezielle Windows 95-Version des Megasellers nach.

Viele Spiele fürs Geld

Gesammelte Werke zum Paketpreis von rund 100 Mark: Compilations bieten ganze Spieleladungen zum Preis einer Neuheit. Den Sammlertrieb von historisch interessierten Wohnzimmergenerälen befriedigt die SSI-Compilation **20 Wargame Classics**, die teils längst vergriffene Strategie-Oldies von fünf Firmen enthält. So etwa **Warlords** von SSG oder den SSI-Klassiker **Wargame Construction Set 2** – ganz zu schweigen von der Impressions-Invasion **D-Day**. Zumindest genauso interessant ist die **Wargame Collection 2**, die ebenfalls dem Hause SSI entstammt. Hier geben sich erneut 20 Strategietitel die Ehre: So etwa die tiefgründige SSI-Taktiererei **Steel Panthers, V for Victory** von Three-Sixty oder die an das Brettspiel »Risiko« erinnernden Koei-Wabenschlachten vom Schlage **Ghengis Khan 2**. Mit **Command HQ** findet sich dort übrigens eines der allerersten Echtzeit-Strategiespiele überhaupt.

Einer Zusammenarbeit von Bomico und Empire sind **Die großen Schlachten der Weltgeschichte** zu verdanken. Diese enthalten gleich vier Folgen der legendären »Battleground«-Serie. Dann gibt es noch ein Schmankerl für Freunde von **Heroes of Might and Magic.** Die komplett deutsche Geschenkbox von New World Computing/Ubi Soft enthält beide Teile des fantasievollen Strategiespiels sowie quasi als Dreingabe die Zusatz CD **The Price of Loyality**. Erwähnenswert auch die **Lords of the Realm Royal Edition** von Sierra. Die bietet sowohl **Lords of the Realm** als auch dessen Nachfolger **Lords of the Realm 2** samt der Netz-Erweiterung **Siege Pack**.

Das vielleicht gehaltvollste Paket ist die brandneue **Civilization 2:Classic Collection**. Hier kommen Sie in den Genuß des Basisspiels sowie der beiden Szenario-CDs **Conflicts in Civilization** und **Fantastic Worlds**.

So manches wohlschmeckende strategisches Häppchen wie etwa **Star General** oder **Wargame Construction Set 2** verbirgt die genreübergreifende Compilation **Gold Games 2** von Topware. **Megapak 6** von Koch Media schließlich protzt vor allem mit **Panzer General 2**, der deutschen Version von »Allied General«. Bliebe zu guter Letzt noch der **Megasixpack** aus gleichem Hause, dort sorgt dann der **Fantasy General** für durchwachte Nächte.

(md)





WOHIN DES WEGES, GENERAL?

Meinungen der Macher: Wir befragten vier führende Strategiespiel-Schmieden zum Stand der Dinge und Entwicklungstrends des Genres.

Die Ansichten der vier Star-Designer sind zwar oftmals konträrer Natur, aber dennoch – oder vielleicht auch gerade deshalb – besonders interessant. Neben der Liebe zu ihrem Beruf teilen sie zumindest die Auffassung, daß von diesem Genre noch so mancher Überraschungsschlag zu erwarten ist.

TALONSOFT UND DIE URSPRÜNGE

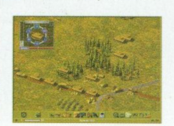
PC PLAYER: Hi Jim, erzähl uns zunächst mal ein bißchen was über Dich.

JIM ROSE: Bereits seit 1981 beschäftige ich mich mit der Entwicklung rundenbasierter Strategiespiele. Unter anderem war ich für Avalon Hill und Microprose tätig, 1994 gründete ich die Strategiespielfirma Talon Soft, deren Boß ich bis heute bin.

PC PLAYER: Welche Personen haben Deiner Meinung nach rundenbasierte Strategiespiele entscheidend beeinflußt?

JIM: Mitte der 80er Jahre traf ich einen jungen Programmierer meines Alters, der mich mit seinen revolutionären Ideen über Computergrafiken und Programmierung faszinierte.

TALONSOFT



Jim Rose ist der Präsident von Talon Soft.

Sein Name war Sid Meier. Von seinen bahnbrechenden Einfällen zehre nicht nur ich, sondern viele Programmiergrößen bis zum heutigen Tage.

> *Sämtliche Echtzeit-Strategiespiele schummeln.*

PC PLAYER: Was empfindest Du, wenn Du heute so manch grauenhaft häßliches Strategiespiel aus alten Zeiten zu Gesicht bekommst?

JIM: Schönheit ist immer eine Frage des Betrachters. Wenn ein junger Spieler, der noch niemals ein Strategiespiel gespielt hat sich seine Meinung nur aufgrund der Präsentation bildet, wird er genau das verpassen, was die Leute an Strategiespielen so mögen: die enorme Spieltiefe, die entscheidet nämlich über den Erfolg eines Strategiespiels.

PC PLAYER: Eine der größten Schwachpunkte rundenbasierter Strategiespiele war und ist die recht mäßige Künstliche Intelligenz. Woran liegt´s?

JIM: Verglichen mit Echtzeit-Strategiespielen ist die K.I. eines rundenbasierten Spiels gewaltig. So bestehen etwa die Schlachtfelder von »Command & Conquer« aus mehreren Kanälen, die von unpassierbaren Bergen gesäumt werden. Da muß der Computer nur auf die drei oder vier Pfade achten, wobei die dort herumpirschenden Truppen quasi für sich alleine stehen. In einem rundenbasierten Spiel dagegen ist das Schlachtfeld stets offen, so daß sämtliche Waffengattungen Hand in Hand arbeiten - was die K.I. stets zu berücksichtigen hat. Die zweite Schummelei bei Echtzeit-Spielen ist, daß der Spieler mit der Maus ein gewaltiges Handicap hat, denn der Computer erteilt eine Vielzahl von Befehlen in Bruchteilen von Sekunden.

IMPRESSIONS UND DER STAND DER DINGE

PC PLAYER: Hallo Jeff, zu Beginn bitte ein paar warme Worte über Deinen Lebensweg.

JEFF FISKE: Ich schufte bereits seit vier Jahren für Impressions. Unter anderem war ich dort an »Lords of the Realm«, »Frontlines« und »High Sea Traders« beteiligt. Bei »Robert E.Lee: Civil War Generals« und »Lords of Magic« war ich für das Design zuständig.

PC PLAYER: Wie schaut für Dich ein zeitgemäßes Strategiespiel aus?

JEFF: Ein gutes Strategiespiel sollte auf jeden Fall auch eine wirtschaftliche Komponente enthalten.

PC PLAYER: Genießt ein kreativer Entwickler heutzutage gegenüber seiner Firma Freiraum, oder muß er sich an die Vorgaben von Managern halten?

JEFF: Spiele die Spaß machen, werden sich langfristig immer durchsetzen. Das klingt zwar trivial, viele Schlipsträger ignorieren aber diesen Kernsatz. Sie machen fälschlicherweise oftmals kurzlebige Trends für einen Flop verantwortlich. Sätze wie »Oh, wir haben den Echtzeit-Zug verpaßt und gehen daher pleite« höre ich oft. Diesen Leuten empfehle ich zwecks kurzfristiger Gewinnmaximierung einen neuen Beruf als Börsenguru.

PC PLAYER: Können sich die optisch eher kargen rundenbasierte Strategiespiele gegenüber den heute üblichen Grafikorgien der Echtzeit-Strategiespiele überhaupt behaupten?

> *So mancher Marketing-Boß wäre an der Börse besser aufgehoben.*

JEFF: Also zunächst mal schaut »Lords of Magic« auch ohne diesen 3Dfx-Schnickschnack gut aus, aber das Hauptinteresse von Impressions gilt immer noch einem fähigen Spieldesign. Rundenbasierte Strategiespiele wird es immer geben, denn schließlich haben es die Multimedia-CDs auch nicht geschafft, Bücher zu verdrängen.

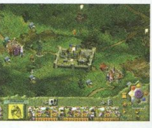
PC PLAYER: Ist es verglichen mit früher heutzutage schwieriger, ein völlig neues Spielkonzept bei einer Firma und dem Publikum an den Mann zu bringen?

JEFF: Ganz im Gegenteil, nie war es so einfach wie heute. Insbesondere als kleine Firma muß Dein Produkt eine neue Spielidee enthalten, um sich gegen die Marketing-Giganten zu behaupten. Wenn Du eine neue Idee hast, ist daher jetzt der ideale Zeitpunkt gekommen, um sie zu realisieren.



Impressions-Mitarbeiter Jeff Fiske gehört zu den Designern von Lords of Magic.

PC PLAYER: Sollte sich eine Firma heute lieber auf ein Genre spezialisieren, um dort hochqualitative Produkte vorzulegen oder ist es klüger, in jedem Genre zumindest ein – wenn auch mittelmäßiges – Eisen im Feuer zu haben?



JEFF: Noch vor 30 Jahren war beispielsweise der beste Fußballspieler ein Allroundtalent. Heutzutage ist der wertvollste Spieler jener, der sich auf einen Bereich spezialisiert hat. Das gilt auch für die Spieleindustrie. Vor sieben Jahren wollten alle Firmen praktisch jedes Genre bedienen. Heutzutage besitzt Du in aller Regel nur ein Produkt in einem Genre, willst aber damit den Markt dominieren.

SSI UND DAS RISIKOBEWUSSTSEIN

PC PLAYER: Rick, was treibst Du genau bei SSI?

RICK MARTINEZ: Ich arbeite seit vier Jahren bei SSI und war dort beispielsweise als Produzent von »Panzer General« und »Panzer General 3D« tätig.

PC PLAYER: Welche Strategien sind in Zeiten von 3Dfx-Optik, Grafikbeschleunigung und 3D-Action-Shootern erforderlich, damit rundenbasierte Spiele auch künftig interessant sind und zeitgemäß wirken?

RICK: Für rundenbasierte Strategiespiele wird es immer einen Markt geben. Vielen Leuten gefällt es einfach, cool am Computer zu sitzen und wohldurchdachte Entscheidungen zu fällen.



Rick Martinez entwarf für SSI sowohl Panzer General als auch Panzer General 3D

PC PLAYER: Ist es schwieriger geworden, ein völlig neues Spielkonzept bei einer Firma und dem Publikum an den Mann zu bringen?

> *Das Genre steckt in einem Innovationsloch.*

RICK: Weitaus schwieriger, denn die Branche ist viel risikoscheuer geworden und setzt vornehmlich auf Sequels. Die Folge davon ist, daß in den letzten Jahren ein Innovationsloch entstanden ist. Allerdings ändert sich so was auch recht schnell, so wäre etwa noch vor einiger Zeit keiner auf die Idee gekommen, ein Echtzeit-Strategiespiel zu entwickeln.

PC PLAYER: Wie werden rundenbasierte Strategiespiele in etwa drei bis vier Jahren ausschauen?

RICK: Sie werden vor allem über immer mehr Echtzeit-Elemente verfügen, also etwa animierte Einheiten oder fulminante Explosionen. Ich denke auch daran, dem Spieler einige Management-Aufgaben aufzuhalsen, um etwa die Wartezeiten auf den Zug des Gegners sinnvoll zu überbrücken.

BLUE BYTE UND DIE ZUKUNFT

PC PLAYER: Hi Wolfgang, bitte zunächst mal ein paar Stichworte über Deinen beruflichen Werdegang.

WOLFGANG WALK: Bei Blue Byte habe ich praktisch an sämtlichen Produkten mitgearbeitet. Bei »Chewy« und »Incubation« war ich als Projektleiter tätig.

PC PLAYER: Schaufeln die populären Echtzeit-Strategiespiele das Grab der rundenbasierten Strategiespiele?

WOLFGANG: Rundenbasierte Strategiespiele werden immer existieren, weil Echtzeit-Strategiespiele letzten Endes vom Spieler zwar viel fordern, aber kaum strategisches Denken. Und bei aller Bescheidenheit ist »Incubation« ein Paradebeispiel dafür, daß auch rundenbasierte Spiele in ihrer Präsentation schnell, attraktiv und actionreich sein können. Ich denke, in dieser Hinsicht ist Incubation zukunftsweisend.

PC PLAYER: Ist es schwieriger geworden, ein völlig neues Spielkonzept bei einer Firma und dem Publikum an den Mann zu bringen?

WOLFGANG: Ja. Früher gab es eine - verglichen mit heute - kleine, aber neugierige Spielergemeinde, die alles Innovative sofort aufnahm und würdigte. Insbesondere in der Zukunft wird immer mehr der »Normalspieler« in den Vordergrund rücken, für den das Computerspiel nur ein Freizeitvergnügen von vielen ist. Der spielt am liebsten, was er schon kennt oder oft irgendwo angepriesen bekommt. Als Ergebnis schnellen die Marketingkosten enorm in die Höhe und ein Spiel, das innovativ ist, aber nicht von einem millionenschweren Werbebudget beworben wird, muß sich bestenfalls mit einem Achtungserfolg zufriedengeben. Ausnahmen von dieser Regel gibt es zwar, sie werden aber immer seltener.



Wolfgang Walk ist bei Blue Byte als Projektleiter von Incubation tätig.

PC PLAYER: Eine der größten Schwachpunkte rundenbasierter Strategiespiele war schon immer die recht mäßige K.I. Warum eigentlich, selbst ein mittelmäßiges Schachspiel lehrt heutzutage so manchem Großmeister das Fürchten.

WOLFGANG: Die K.I. ist so mit das Schwierigste, was man programmieren kann. Schach ist ein schlechtes Beispiel, weil sich die Zugmöglichkeiten der 64 Felder verglichen mit Incubation recht bescheiden ausnehmen. Letzteres hat bis zu 1600 Felder und auf jeder Seite zwölf Gegnertypen, die auch noch verschieden stark ausgerüstet sind. Hinzu kommt, daß an Schachcomputern seit zig Jahren programmiert wird, für ein Strategiespiel aber selten mehr als zwei Jahre zur Verfügung stehen. Außerdem behaupte ich, daß die meisten Strategiespiele nicht mehr zu gewinnen wären, wenn der Computergegner auch nur annähernd so pfiffig wäre wie ein mäßiger Schachcomputer. Schließlich bezieht ein Strategiespiel seine Spannung nicht zuletzt daraus, sich gegen eine riesige Übermacht zu behaupten.

> *Eine Firma sollte die Produkte machen, an denen ihre Entwickler Spaß haben.*

PC PLAYER: Wie schaut für Dich das erfolgreiche Strategiespiel der Zukunft aus?

WOLFGANG: Ähnlich wie Incubation. Letztlich entscheidet die Atmosphäre darüber, ob es bei den Leuten ankommt. Deshalb ist neben der strategischen Tiefe eine simple Steuerung genauso wichtig wie eine attraktive Optik und ein ständiger Unterhaltungseffekt. Eine Art rundenbasierter 3D-Shooter im Teammodus könnte irgendwann das Ergebnis sein.

PC PLAYER: Sollte sich eine Firma besser auf ein Genre spezialisieren und dort hochqualitative Produkte erstellen?



WOLFGANG: Eine Firma sollte stets nur die Spiele machen, an denen ihre Entwickler auch Spaß haben. Die großen Erfolgsstorys der Spielegeschichte lassen sich ausnahmslos auf diese Regel reduzieren. ID Software wäre nie so erfolgreich geworden, wenn die Jungs lieber eine Wirtschaftssimulation erstellt hätten, dann aber von irgendeinem Marketingboß dazu gezwungen worden wären, einen 3D-Shooter zu basteln. **(md)**

FEEDBACK

Kein Spiele-Special ohne Leserdiscussion. In unserer jüngsten Online-Umfrage sammelten wir Statements zur Strategiespiel-Welt.

Auf unserem CompuServe-Forum (»go PC Player«) baten wir um Kommentare und Meinungen zu Ihren liebsten Strategiespielen. Was wir zu diesem Zeitpunkt nicht ahnen konnten: Ein wahrer Glaubenskrieg tobt zwischen Anhängern rundenbasierter und in Echtzeit ablaufenden Strategiespiele. Aber lesen Sie selbst ...

Ehre, wem Ehre gebührt

Rundenbasierte Strategiespiele sind die einzigen, die den Begriff »Strategie« verdienen. Grundsätzlich sollte bei einem Strategiespiel ja ein bestimmter Sachverhalt beschleunigt dargestellt werden, doch bei dem Echtzeitgeklicke verliert man nicht nur schnell den Überblick über sämtliche Truppen, sondern es paßt auch nicht in den Bereich Strategie. Wieso wird beispielsweise ein bestimmtes Haus in zwei Minuten gebaut (eine Sache von eigentlich mehreren Wochen), während man andererseits in dieser Zeitspanne nicht in der Lage ist, schnell Reserven heranzukarren. Trotzdem werden diese »verlangsamten Actionspiele« auch von der PC Player als »Strategiespiele« hochgelobt. *(Kai)*

Einspruch, Euer Ehren

Sorry Kai, aber da muß ich Dir vehement widersprechen. Zunächst einmal haben Spiele wie »Command & Conquer« oder »Dark Reign« sehr wohl eine strategische und nicht nur eine taktische Komponente. Man muß nur die Geschwindigkeit herunterdrehen. Wer nämlich ohne Sinn und Verstand einfach auf den Gegner losgeht, muß schon enorme Geldreserven haben. Dein Einwand mit der Zeitdiskrepanz zwischen Hausbau und der Heranschaffung neuer Truppen ist zwar richtig, aber mir kommt es hierbei nicht auf eine realistische Abbildung unserer Welt an, sondern auf ein Konzept, das Spaß macht und mich fordert. *(Robert Schatten)*

Schmerz laß nach

Früher habe ich immer leidenschaftlich gerne »Risiko« gespielt und, »Panzer General« ist für mich die ideale zeitgemäße Umsetzung. Kürzlich hatte ich eine üble zahnärztliche Behandlung und konnte vor Schmerzen nicht einschlafen. Also machte ich aus der Not eine Tugend und habe die ganze Nacht »Panzer General« gespielt. Vor Spannung trat mein Leid völlig in den Hintergrund, und erst das anbrechende Tageslicht konnte meinen Eroberungsdrang bremsen. *(Rudi Schnitzler)*

Fettleibige Handbücher

Ich liebe Strategiespiele wie »Panzer General 3D« oder »Allied General« mehr als fast alles andere auf dieser Welt. Was mich aber oftmals abschreckt, sind fettleibige Handbücher. So habe ich mich kürzlich mal an »Battleground 6« gewagt und war von der Bedienung so überfordert, daß ich es nicht fertig brachte, auch nur einen einzigen Zug vernünftig abzuschließen. Dabei haben doch Klassiker wie »Battle Isle« bereits vor Urzeiten bewiesen, daß es auch besser geht. *(Michael Ernst)*

Sexy Tanja

In »C&C« kann man meistens mit dem Tank-Rush gewinnen, und auch in Einzelmissionen kommt es doch eher auf eine virtuose Mausbeherrschung an. Mich erinnert das an Plattformspiele mit dem Ziel, Tanja (mehr Sex-Appeal als alle Laras dieser Welt) unverletzt nach Hause zu bringen. Strategie bei Echtzeit-Strategiespielen heißt in aller Regel höchstens, eine gewisse Reihenfolge beim Basisaufbau und der Waffenproduktion festzulegen, spielentscheidend ist fast immer eine Massenattacke. Bei rundenbasierten Spielen dagegen entscheidet der richtige Truppenmix sowie langfristig aufgebaute Erfahrungswerte über Sieg oder Niederlage.

Selbst Spiele wie »Heroes of Might and Magic« bieten mehr Strategie als jedes Echtzeitgetümmel. Hier muß man mit meist sehr limitierten Kräften mehrere Ressourcenquellen und Schlösser schützen. Wichtig ist also eine Einschätzung des strategischen Wertes der Minen, der Schlösser und der zu kommandierenden Truppen. *(Thomas Bendzko)*

Kreative Krise

Insbesondere moderne reale Konflikte werden weniger durch taktisches Können als vielmehr durch wirtschaftliche Potenz gewonnen. Daher gehört meines Erachtens nach unbedingt eine wirtschaftliche Komponente in jedes Strategiespiel, das etwas auf sich hält. Und am besten gelang die Verflechtung dieser beiden Komponenten »Civilization«, meinem alten Lieblingsspiel.

Und jetzt kommt das Traurige: Immerhin hat der Klassiker schon einige Jahre auf dem Buckel. Es ist schon deprimierend, daß es während all dieser Zeit (ausgenommen vielleicht »Master of Orion«) praktisch niemand geschafft hat, ein Spiel zu entwickeln, daß auch nur ansatzweise so viele neue Spielelemente enthielt, wie das bei Civilization der Fall war. Meiner Meinung nach steckt das Genre in einer tiefen kreativen Krise.

Ich setze jedenfalls all meine Hoffnungen auf »Alpha Centauri« von Altmeister Sid Meier, denn das Hexfeldgeschiebe kann ja nun wirklich bald keiner mehr sehen. *(Andreas Kamenzin)*

STRATEGIESPIEL-FACHBEGRIFFE

Hexfeldkarte: Im Volksmund auch Wabenkarte genannt. War jahrzehntelang Standard für alle rundenbasierten Strategiespiele. Die Schlachtfelder werden hierbei von einem aus sechseckigen Feldern bestehenden Gitternetz überzogen. Vorteil der Hexfelder ist die im Vergleich zu Quadratfeldern genauere diagonale Bewegung.

Isometrische Karten: Spiele wie »X-Com«, »Fallen Haven« oder »Jagged Alliance« benutzen statt der Hexfelder Rechtecke, die leicht abgeschrägt zu den bewährten Isometriekarten führen. Dadurch entsteht ein 3D-Effekt.

Künstliche Intelligent: Wird oft mit »KI« oder »AI« (Englisch: »Artificial Intelligence«) abgekürzt. Steht für das Vermögen eines Computerprogrammes, auf die Taktiken des Gegners »intelligent« zu reagieren.

Line of Sight: Direkte Feuerlinie, die etwa durch Bäume, Berge oder Häuser unterbrochen wird.

Strategie: Ein übergeordneter Gesamtplan, der etwa die Ziele und den Ablauf eines kompletten Feldzuges in groben Zügen vorgibt.

Taktik: Kleinere Aktionen mit lokal begrenzten Auswirkungen.

Strategische Mißerfolge

DIE FURCHTBAREN VIER

Willkommen in der Rubrik »Wir haben Sie gewarnt«. Nach der Vorstellung der interessantesten rundenbasierten Strategiespiele sollte nicht vergessen werden, daß sich auch so mancher Rohrkrepierer in diesem altehrwürdigen Genre verschanzt hat.

Sonderpreis für den dümmsten Computergegner

TERRA INC.

Es dürfte sogar Wollpullover geben, die über eine höhere Intelligenz verfügen als die KI dieses unausgegorenen Hexfeld-Debakels von New Generation. Mit einer mobilen Basis durchpflügen Sie insgesamt 20 Missionen, um für Ihre Armee eine neue Heimstatt zu finden. Transporter sammeln Rohstoffe ein, und Gebäude verwandeln diese in Truppen. Letztere hetzen Sie Zug um Zug in Richtung Feind. Aber stop, das ist ja gar nicht nötig, denn der Computergegner setzt jede frisch produzierte Truppe sofort gegen Ihre Basis in Marsch. Dort erliegen die Einzelkämpfer im Nu dem Abwehrfeuer Ihrer Truppen. Nach einiger Zeit gehen ihm die Rohstoffe aus. Sie dagegen spazieren in seine vereinsamte Basis und wenden sich der nächsten Mission zu, um genau die gleiche Dödel-Taktik anzuwenden.



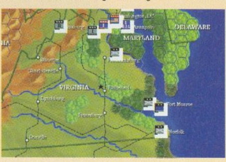
Sonderpreis für die mißratenste Übersetzung

AMERIC. CIV. WAR

Thema dieses Blindgängers von Interactive Magic und Software 2000 ist der amerikanische Bürgerkrieg, aber das ist nicht der einzige Grund, warum Sie sich hier in die Geschichte zurückversetzt fühlen. So sah man selbst auf dem Commodore 64 schon bessere Grafiken und Animationen.

Auch die restlichen Spielelemente knüpfen nahtlos an diese Minus-Leistung an: Die bodenlos unkomfortable Bedienung sorgt abwechselnd für Heul- und Lachkrämpfe, während unzählige Bugs und ruckelige Trashvideos den Finger in Richtung »Reset«-Knopf zucken lassen.

All diese Mankos verblassen aber angesichts einer apokalyptisch schlechten deutschen Übersetzung. Meldungen vom Kaliber »Futteraufnahme Soldaten« oder »Endgültige Durchschnittsmoral« lassen selbst unsere Textchefin Babsi erbleichen – und die ist dank unserer Redakteure eigentlich hart im Nehmen.



Sonderpreis für den verworrensten Spielverlauf

DRAGON DICE

Dank Interplay betreten Sie hier ein Fantasyreich, das von den AD&D-Entwicklern TSR erschaffen wurde. TSR wollte Strategen, Rollenspielern, Abenteurern und Fantasyliebhabern gleichermaßen etwas bieten, aber wie heißt es so schön: »Wichtig ist, was hinten rauskommt« - und das ist in diesem Falle Orkdung.

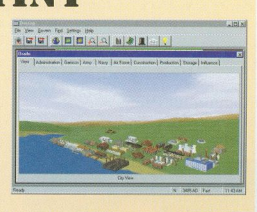
Rein theoretisch müssen Sie nur mit Ihren Trollarmeen den Feind besiegen, ringen aber in der spielerischen Praxis vor allem mit der verquasten Bedienung und dem absolut undurchsichtigen Kampfsystem. Praktisch alle Einheiten schauen gleich aus und verwandeln sich während der Schlagabtäusche in vielseitige Würfel, die von kruden Symbolen übersät sind. Daß sich darüber hinaus wie von Zauberhand ständig irgendwelche sinnlosen Menüs auf- und zuklappen, nur um den verwirrten Spieler mit noch verworreneren Meldungen zu überschütten, sei hier nur am Rande erwähnt.



Sonderpreis für das übelste Civilization-Plagiat

DESTINY

Es gab ja schon einige debile Versuche, Sid Meiers Meisterwerk zu kopieren, aber »Destiny« von Interactive Magic stellt sie allesamt in den Schatten. Immerhin hat man es geschafft, »Civilization 2« in puncto Komplexität weit in den Schatten zu stellen. Aber bereits nach einer kurzen Proberunde werden selbst wohlmeinende Kolonialherren auf das Herbste ent-»täuscht«. Am klügsten reagieren diejenigen, welche sich gleich beim ersten Anblick der Migräne-erregenden Menülawine mit Grausen abwenden, denn so bleibt ihnen einiges erspart: Zum Beispiel die lachhaften 3D-Grafiken, welche während der Kämpfe auftauchen oder staubtrockene Textwüsten, die bei fast jedem Mausklick erscheinen, um alle Vorgänge mit ihrem digitalen Senf zu überziehen. **(md)**



WORK IN PROGRESS

Die Planungsstäbe der Strategiespiel-Schmieden basteln derzeit mit Feuereifer an neuen taktischen Herausforderungen. Die meisten der an dieser Stelle vorgestellten Neuentwicklungen sollen noch in diesem Jahr erscheinen.



▲ **Jagged Alliance 2 verspricht deutlich verbesserte Grafik.**

Den bunten Reigen eröffnen die Wirtschafts-Strategiespiele und da zunächst mal »Civilization«, der Gottkaiser dieses Sub-Genres. Derzeit werkelt Microprose an der für sechs Spieler geeigneten Mehrspieler-Erweiterung **Ultimate Civilization 2 Multiplayer**. Civilization-Erfinder Sid Meier dagegen setzt zusammen mit seiner Firma Firaxis auf **Alpha Centauri**. Schnuckelig schaut auch **Clash** von Software 2000 aus, zumal die mittelalterliche Balgerei sowohl unter Windows 95 als auch unter DOS ihren Dienst verrichtet.

Microprose dagegen wird im Sommer mit **Star Trek – Birth of a Federation** ihrem hauseigenem **Master of Orion 2** Konkurrenz machen. Ganz nebenbei werkelt Microprose auch an **Master of Magic 2**, vor allem aber an **X-Com Interceptor**. Der vierte Teil der Serie um außerirdische Invasoren wird deutlich mehr Echtzeit-Elemente als seine Vorgänger enthalten, was größtenteils einer neuen 3D-Grafikmaschine zu verdanken ist. **Deadlock 2** von Accolade wurde gegenüber dem mäßigen Vorgänger optisch und inhaltlich erheblich verfeinert und steht bereits kurz vor der Veröffentlichung.



Bei Clash kämpfen Sie sowohl mit wirtschaftlichen als auch mit militärischen Mitteln.

Planung für Profis

Wer auf konzentrierte Strategie steht, wird heuer unter einer Vielzahl interessanter Produkte zu wählen haben.



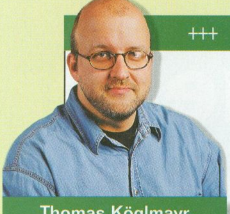
Soldiers at War beschäftigt vor allem kleine Infanterietrupps.

So soll das für das Frühjahr anberaumte **M.A.X. 2** von Interplay einen Editor enthalten. Talon Soft erweitert zum selben Zeitpunkt seinen Ostfeldzug »Eastern Front« um die Zusatz CD **Eastern Front Szenarios**. Dort haben sämtliche osteuropäischen Kriegsschauplätze des Zweiten Weltkriegs ihren Auftritt. Gegen Jahresende schwenkt Talon Soft dann mit **West Front** zu den westlichen Kriegsschauplätzen über. Großtaten kündigt auch Norm Koger (»Wargame Construction Kit 2«) an. Der ehemalige Mitarbeiter von SSI schuftet derzeit für Talon Soft an einer wahrlich epochalen Serie: **The Operational Art of War Volume 1** wird in der zweiten Jahreshälfte erscheinen und neben einem stattlichen Arsenal fiktiver Szenarios eine Art Werkschau sämtlicher historischer Konflikte zwischen 1939 und 1955 enthalten. Interactive Magic setzt noch vor dem Sommer dank **Semper Fi** die U.S. Marines in Marsch, mit **The Great Battles of Caesar** erscheint kurz darauf der dritte Teil ihrer Serie über Feldherren der Antike.

Wer »Incubation« bereits im Schrank verstaut hat, sollte es schon mal entstauben, denn mit dem **Incubation Mission Pack** kommen Sie noch im April in den Genuß von zumindest zwei neuen Kampagnen. SSI ist auch recht rührig, denn ihr **Soldiers at War** versetzt bereits in wenigen Wochen seine Einheiten auf eine an »Syndicate« erinnernde isometrische Karte.

Auf der Website »http://www.ikarion.de« dürfen Sie schon mal Vorschläge für **Demonworld 2** einreichen, das aber erst nach der geplanten Erweiterungs-CD für »Demonworld« in Angriff genommen wird. Last but not least steht noch im Frühling das sehnlichst erwartete Söldnerdrama **Jagged Alliance 2: Feeding Grounds** an. (md)

Bei X-Com Interceptor nehmen Sie selbst die feindlichen Flieger ins Visier.



Kühe und die Kavallerie

start

Thomas Köglmayr

IN Langsame CD-Laufwerke. Am besten 8fach. Damit kommt man wesentlich schneller an die Daten als mit manchen modernen Laufwerken mit 24- oder 32facher Geschwindigkeit. Warum? Ganz einfach: Bis ein Vertreter der angeblich so schnellen Art erst einmal auf Drehzahl gekommen ist, hat man die Daten mit dem langsamen Laufwerk schon längst auf die Platte kopiert. Nebenbei sind die älteren Laufwerke auch nicht so pingelig, wenn es darum geht, mal eine selbstgebrannte oder angemackte CD zu lesen.

OUT ... sind die schnellen Laufwerke nicht nur wegen des Tempoverlusts. So ganz nebenbei bekommt man mit manchen Vertretern dieser Gattung auch noch eine erhebliche Lärmbelästigung offeriert. Wenn die Dinger auf Drehzahl kommen, klingt das oft so, als ob im Rechnergehäuse ein Staubsauger anspringen würde.

Daß der Tag eines leitenden Redakteurs am besten 48 Stunden haben sollte, ist mir schon seit langem klar. Doch selbst mit der merkwürdigsten Zeitrechnung stößt man ab und an an die Grenzen des physikalisch Machbaren. Dann schreit man nach der Kavallerie. In meinem Fall heißt diese Florian Heise, der schon in dieser Ausgabe für den Test der CD-Brenner verantwortlich zeichnet. Sie können sich gleich an den Namen gewöhnen, denn Florian wird mir auch weiterhin hilfreich zur Seite stehen, wenn es darum geht, intensive Schwerpunkt-Vergleichstests in der Hardware-Rubrik zu stemmen.



Florian Heise wird ab dieser Ausgabe tatkräftig an den Hardware-Schwerpunkten mitarbeiten.

So viel zur Kavallerie. Und was ist mit den Kühen? Die stehen Pate für die Verpackungsmuster eines großen Computerversenders. Und von diesem sollte mein neuer Büro-PC kommen. Kann ja nicht so lange dauern, wenn der Rechner von einem Computerzeitschriften-Verlag bestellt wird - dachte ich mir. Zuerst einmal wurde nach vier Wochen nachgefragt, ob wir den Rechner auch bezahlen wollten. Merkwürdige Frage. Aber, na gut, wir willigten ein, den Rechner zu bezahlen. Leider weigerte sich die Dame aus der Buchhaltung, den Rechner aus eigener Tasche zu bezahlen - der Versender hatte die Rechnung auf ihren Namen ausgestellt und nicht auf den Verlag. Also die Originalrechnung wieder zurück nach Irland. Während diese auf dem Weg ist, kommt die erste Mahnung an, was deutliche Verstimmung bei unserer Assistentin Steffi hervorrief. Ihre Versuche, den Geschäftsführer in Irland zu sprechen, wurden mit der lapidaren Meldung: »Den kriegen Sie nicht!« abgelehnt. Um es kurz zu machen: Mit maximal zwei Wochen Lieferzeit rechnete ich in meinem jugendlichen Leichtsinn. Optimist: Von der Bestellung bis zur Lieferung vergingen gut zwei Monate. Angefüllt mit hartnäckigen Telefonaten und Faxen seitens unserer Assistentin und blutdrucksteigernden Wutausbrüchen meinerseits. Meinen nächsten PC kaufe ich wohl auch besser bei Aldi, da kann ich ihn wenigstens gleich mitnehmen.

Ihr T. Kögl[mayr]


998 • März • Heft 188 • 18. Jahrgang • fmk 20,- • bfr 92,- • FF 16,- • hfl 5,- • lfr 92,- • öS 30,– · sFr 3,80 • DR 900,- • Lire 5000,- • Esc 520,- • Ptas 475,-
C 8 9 2 8 E
videoplay
DM 3,80
video kino musik games hardware
Ja,
ich will ein Abo
TV LIVE FILM & ENTERTAINMENT
multimediales TV-Magazin
SHARON STONE
Die Tot-macherin
SUPER TV-LIVE Filmlexikon
PREISHAMMER
Als Dankeschön erhalten
Sie eine CD-ROM
Im Interview
Bruce Willis
Tom Hanks
Roberto Blanco
Pamela Anderson
Im Test
28 x Multimedia
Ich abonniere VIDEOPLAY ab der nächsterreichbaren Ausgabe und zahle für 12 Ausgaben DM 45,– inkl. Porto und Versand (Ausland auf Anfrage). Das Abonnement verlängert sich um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht 6 Wochen vor Ablauf des Jahres-Abos schriftlich kündige. Ich weiß, daß ich diese Bestellung für ein VIDEOPLAY-Abonnement innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann (Datum Poststempel genügt). Als Dankeschön erhalte ich ein CD-ROM-Filmlexikon mit ca. 500 Filmbesprechungen und ca. 30 Filmausschnitten aus Top-Kinofilmen.
Name, Vorname
Geburtstag
Straße, Nummer
Postleitzahl, Ort
Telefon
Kontonummer
Bankleitzahl
Geldinstitut
Datum, Unterschrift
Kinothek Zeitschriften Verlag • Postfach 76 06 80 • 22056 Hamburg • Tel.: 040 / 22 71 41-13 • Fax: 220 35 25



BURN, BABY, BURN

Wer CDs selber beschreiben will, hat die Wahl zwischen zwei Systemen. Neben den preisgünstigen CD-R-Recordern gibt es CD-RW-Geräte, mit denen CDs auch gelöscht und mehrfach beschrieben werden. Damit Sie sich beim Kauf nicht die Finger verbrennen, haben wir sieben aktuelle Modelle ausführlich getestet.

Den Weg vom Faszinationsthema zum Gebrauchsgegenstand hat die CD schon lange hinter sich. Es gibt wohl kaum noch einen Rechner, der nicht mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgestattet ist. Durch den rapiden Preisverfall bei CD-Brennern und den neuen CD-RW-Recordern werden CDs im Eigenbau jetzt richtig interessant. Egal, ob Daten-Backup, Spielstandgrab oder selbstgebasteltet Audio-CD, mit den neuen Recordern lassen sich nicht nur die Festplatten deutlich entlasten. Damit Sie für sich genau das richtige Gerät finden, haben wir uns verschiedene Modelle angesehen.

Der kleine Unterschied: Normale CD-Brenner können die CD-Rs (»CD-Recordable«, beschreibbare CD) lediglich einmal beschreiben. Relativ neu dagegen sind die Geräte, die sich CD-RW nennen. Die arbeiten zwar wie die normalen CD-Brenner, können aber zusätzlich die neuen CD-RW-Medien beschreiben. Diese lassen sich, im Gegensatz zu CD-Rs, wieder löschen und so mehrmals beschreiben – bis zu 1000 mal versprechen die Hersteller. CD-RWs kosten noch rund 30 Mark pro Scheibe. Die haben sich aber bei einem momentanen Preis von rund 2,50 Mark pro CD-R nach rund zwölfmal Beschreiben schon amortisiert.

Jedoch bergen die CD-RWs im jetzigen Entwicklungsstand einen großen Nachteil. Sie lassen sich nicht in normalen CD-Laufwerken oder in Hi-Fi-CD-Playern lesen. Doch kein Grund zur Panik: Neue CD-Laufwerke wie beispielsweise das UltraPlex32 von Plextor oder das FX320S von Mitsumi unterstützen bereits das Feature »Multiread«, mit denen sie RWs lesen können. Dazu brauchen die Laufwerke einen stärkeren Laserstrahl, der mit den neuen Medien zurechtkommt.

Der Aufbau einer CD-R

Eine »Kauf-CD«, also eine silberne CD aus dem Preßwerk, besteht aus einer Kunststoffschicht (Polykarbonat), die als Trägermaterial für die Informationen dient. In das Polykarbonat werden die Daten in Form von winzigen Vertiefungen (Pits) gepreßt. Dazu dient ein Glasmaster, der die negative Form der zu pressenden CD besitzt. Anschließend bekommt die Kunststoffscheibe eine hauchdünne Aluminiumschicht aufgedampft. Die sorgt dafür, daß der Laserstrahl des CD-Laufwerks reflektiert wird und so die Daten an eine Fotozelle weitergegeben werden. Vor Oxidation schützt eine abschließende Lackschicht auf der CD.

Die einmal beschreibbare CD-R dagegen ist anders aufgebaut. Auf dem Trägermaterial Polykarbonat befindet sich eine organische Schicht, in die der Laserstrahl die Pits einbrennen kann. Anstatt der Aluminiumschicht ist bei der CD-R Gold aufgedampft, das den Laserstrahl beim Lesen der CD-R reflektiert.

Beim Brennen wird die organische Schicht regelrecht zerstört. Deshalb lassen sich die Daten der CD-R auch nicht mehr löschen.

Mit Packet-Writing sicher ans Ziel

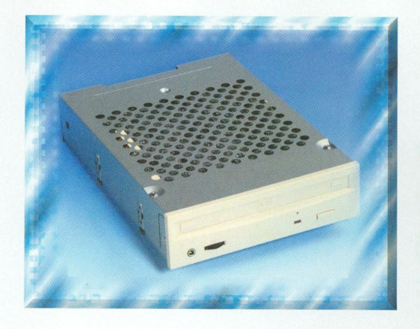
Hinter dem Begriff »Packet-Writing« verbirgt sich nichts anderes, als eine neue Art, Daten auf die CD zu brennen. Wie der Name bereits verrät, werden die Daten in kleinen »Paketen« auf den Rohling gebrannt, anstatt die CD-R in einem Durchgang zu brennen. Das hat den Vorteil, daß ein Buffer-Underrun (siehe Lexikon Seite 191) fast nicht mehr auftreten kann. Es ist sogar möglich, mit anderen Applikationen weiterzuarbeiten.

Ein weiterer großer Vorteil liegt darin, daß man die Daten ganz einfach mit dem Explorer per Drag-and-drop auf den Laufwerksbuchstaben des Brenners ziehen kann. Ein umständliches Handling mit einer Brennsoftware ist also nicht nötig.

Was so toll klingt, birgt auch Nachteile: Die mit Packet-Writing gebrannte CD-R ist nicht in jedem CD-Laufwerk lesbar. Vor allem ältere Modelle können mit diesem Format nichts anfangen. Im Test verweigerte sogar das aktuellste Mitsumi-Modell (FX320S) die mit Sonys CD-RFS gebrannte CD.

Wer die CD unter DOS einsetzen will, schaut ebenfalls in die Röhre, da sie nicht der ISO9660-Norm entspricht (siehe Lexikon).

(Florian Heise/tk)



SONY CDR-928E (ATAPI)

DER UNZUVERLÄSSIGE

Der Sony-Brenner 928E beschreibt CDs mit zweifachem Tempo. Beim Auslesen von Daten steigert er sich auf achtfache Geschwindigkeit. Recht mager ausgestattet ist der interne Cache-Speicher – 512 KByte sind für einen aktuellen Brenner zu wenig. Anschluß findet der Brenner an einem freien IDE-Port des Rechners.

Ausstattung

Die Ausstattung des Sony-Brenners fällt spartanisch aus. So liegt dem Paket kein Rohling bei, mit dem man sofort loslegen könnte. Angesichts des starken Preisverfalls bei CD-Rs ist das unverständlich; schließlich sind die goldenen Scheiben schon für rund 2,50 Mark zu haben.

Der 928E arbeitet mit Caddys. Der Rohling kommt also in eine Plastikhülle, die man dann in den Brenner schiebt. Im Test fiel dabei negativ auf, daß sich das Gespann nur mit recht viel Druck in das Laufwerk stecken ließ. Der Caddy wird mitgeliefert.

Als Brennsoftware liegt lediglich WinOnCD 3.0 (OEM-Version) bei. Schade, denn es gibt bereits die einfacher zu bedienende Version 3.5. WinOnCD 3.0 ist umständlich zu bedienen und erfordert einige Einarbeitungszeit, bis man sich an die Oberfläche gewöhnt hat. Mit dem Testrechner (siehe Seite 180 »So haben wir getestet«) konnte sich WinOnCD 3.0 nicht anfreunden und stürzte hin und wieder ab.

Zusätzlich liefert Sony Treiber fürs Packet-Writing mit. Damit kann man den Brenner so bedienen, als hätte man es mit einem großen Diskettenlaufwerk zu tun (siehe Seite 178 »Mit Packet-Writing sicher ans Ziel«).

Die Installation

Beim Anschluß des Gerätes selbst gab es im Test keine Probleme. Jeder Schritt ist genau erklärt – selbst Einsteiger tun sich damit nicht schwer, den Brenner richtig anzuschließen.

Dürftig ist dafür die Beschreibung der Software ausgefallen. Im Handbuch steht lediglich, wie man den Brenner unter DOS und Windows 95 als Laufwerk einrichtet. Vom Gebrauch als Brenner weist lediglich der Satz »... es muß zusätzlich eine Treibersoftware installiert werden ...« hin.

Die Installation von WinOnCD 3.0 funktioniert ohne Probleme. Nach einem Neustart testet die Software die Leistung der Festplatte, um zu ermitteln, mit welcher Brenngeschwindigkeit der Benutzer arbeiten kann. Das Handbuch gibt's nur als Word-Dokument. Ebenfalls problemlos installiert man die drei Disketten mit dem CD-RFS-Treiber fürs Packet-Writing. Ein ausführliches Handbuch erklärt alle Schritte.

Der Brenn-Test

Wie die Vorgängerversion des Sony-Brenners hat auch dieses Gerät mit Audio-CDs Schwierigkeiten. Im Test verabschiedeten sich zwei Rohlinge mit der Meldung »Buffer-Underrun«. Erst beim dritten Rohling brannte der CD-R 928E die Test-CD anstandslos. Das gelang jedoch nur, weil die Tracks diesmal einzeln vom Quell-Laufwerk auf den Brenner kopiert wurden. Schuld kann auch der mit 512 KByte mager ausgestattete Cache-Speicher sein.

Rund 26 Minuten brauchte der Sony-Brenner, die Test-Audio-CD auf den Rohling zu kopieren. Größtes Manko des Brenners ist jedoch das fehlende »Disk At Once«-Feature (DAO).

Die Test-CD mit 650 MByte brannte das Sony-Gerät in etwas über 39 Minuten, was einer Datentransferrate von rund 280 KByte pro Sekunde entspricht.

Wer den Brenner nur zum Auslagern von Spielen oder zur Datensicherung verwenden will, kann auf WinOnCD auch verzichten und auf den Packet-Writing-Treiber (CD-RFS) zurückgreifen. Ist der installiert, lassen sich Dateien mit dem Explorer einfach auf den Rohling kopieren. Die so gebrannte Test-CD ließ sich mit dem SCSI-CD-Laufwerk UltraPlex 32 problemlos lesen. Das Mitsumi FX320 erkannte die CD zwar, zeigte aber keinerlei Daten an.

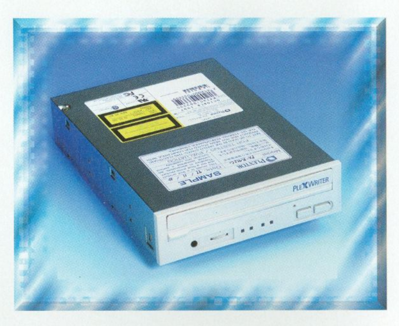
Fazit: Wer auch Musik-CDs brennen will, sollte vom Sony-Gerät Abstand halten. Der Cache-Speicher ist zu klein, und das wichtige Feature Disk-At-Once fehlt.

- \+ Recht günstig
- − Mit Packet-Writing gebrannte CDs nicht in jedem Laufwerk lesbar
- − Probleme bei Audio-CDs
- − Kein DAO möglich



PC PLAYER Wertung	
Ausstattung:	50
Installation:	70
Audio-CDs:	30
Daten-CDs:	60
ca.-Preis:	600 Mark
Gesamtwertung:	51

PLEXTOR PLEXWRITER (SCSI)
DER ELITÄRE



Hardware

Plextor wagt sich in Deutschland zum ersten Mal auf das Terrain der CD-Brenner und zeigt ein Gerät mit bester Ausstattung. So kann der PlexWriter die Daten mit vierfacher Geschwindigkeit auf die CD-Rs bannen und liest sie mit zwölffachem Tempo. Der interne Cache-Speicher ist mit satten zwei MByte bestückt. Zusätzlich hat der PlexWriter einen Play-Button, mit dem sich Audio-CDs ohne Software-Unterstützung abspielen lassen.

Ausstattung

Um mit dem Brennen gleich starten zu können, packte Plextor dem Gerät zwei Rohlinge bei. Zur Aufnahme der Rohlinge dienen Caddys – einen davon findet man im Paket. Ob Caddys für CD-Rs besser geeignet sind als eine normale Schublade, ist fraglich. Schließlich bleibt der Rohling nicht ständig im Caddy, sondern wird lediglich fürs Brennen eingelegt. So ist der Vorteil der geschützten CD(-R) im Caddy dahin. Neben dem Play-Button für Musik-CDs findet man an der Frontseite auch vier LEDs, an denen man den Status (lesen oder schreiben) und die Brenngeschwindigkeit erkennen kann.

An der Frontseite des PlexWriters befinden sich vier LEDs, die sowohl den Schreibvorgang als auch die Brenngeschwindigkeit anzeigen.

Als Brennsoftware bundelt Plextor WinOnCD 3.5 von Cequadrat. Diese besitzt im Gegensatz zur Vorgängerversion einen Wizard, der den Anwender durch die einzelnen Schritte des Brennens führt. Das erleichtert den Einstieg in das für Neulinge etwas komplex aufgebaute Programm erheblich. Vom selben Hersteller liegt ein Packet-Writing-Treiber bei, der sich Packet-CD nennt. Damit läßt sich der Brenner so bedienen, als hätte man es mit einer Wechselplatte zu tun.

Plextor selber liefert noch ein Tool mit, das sich Discdupe nennt; ein 300 KByte großes Programm, mit dem sich CDs schnell und einfach kopieren lassen. Das funktioniert allerdings nur dann, wenn man neben dem PlexWriter auch ein Plextor-CD-Laufwerk besitzt. Ein anderes Quellaufwerk wie etwa das Mitsumi FX320S erkennt das Minikopierprogramm nicht.

Die Installation

Da alle wichtigen Jumper-Einstellungen auf dem Gehäuse beschrieben sind (SCSI-ID, Terminator), gestaltet sich der Einbau des PlexWriters problemlos. Richtig angeschlossen, erkennt Windows 95 den PlexWriter als CD-Laufwerk.

Bei der Installation der Brennsoftware wird der User gefragt, ob er auch gleich die Packet-CD-Software installieren will. Nach einem Neustart öffnet sich ein Help-File, das über alle wichtigen Funktionen des Packet-CD-Treibers informiert. Wer im Handbuch zur Brennsoftware nachschlagen will, muß sich mit einem Winword-Dokument begnügen. Dort sind aber alle wichtigen Schritte dokumentiert.

Der Brenn-Test

Die Audio-Test-CD brannte das Plextor-Gerät in schnellen 13 Minuten. Damit brauchte es lediglich die Hälfte der Zeit des Sony-Brenners. Da der PlexWriter Disk-At-Once unterstützt, konnte er die Test-CD ohne Pausen zwischen den einzelnen Tracks kopieren. Ebenfalls problemlos gelang das Kopieren der 650 MByte großen Daten-Test-CD, die der PlexWriter in 20 Minuten fertigstellte.

Damit kommt der PlexWriter auf gute 540 KByte pro Sekunde beim Schreiben. Der Wert wird nur noch vom Testsieger, dem Teac CDR55S, übertroffen.

Mit dem Packet-CD-Treiber von Cequadrat ist es genauso einfach, Daten auf die CD-R zu schreiben wie mit dem CD-RFS-Treiber von Sony. Der Vorteil des Packet-CD-Treibers liegt jedoch darin, daß sich die so gebrannte CD-R sowohl im UltraPlex-Laufwerk von Plextor als auch im FX320S von Mitsumi lesen ließ.

Fazit: Mit dem PlexWriter bekommt man ein erstklassiges Gerät mit einer tollen Ausstattung. Der hohe Preis für das schnellere Brenntempo und den zusätzlichen Play-Button macht sich jedoch nicht unbedingt bezahlt.

+ Gute Ausstattung
+ Großer Cache
– Recht teuer

PC PLAYER Wertung

Ausstattung:	80
Installation:	90
Audio-CDs:	50
Daten-CDs:	40
ca.-Preis:	1100 Mark

Gesamtwertung:





PLASMON CDR480 (SCSI)

DER UNAUSGEWOGENE

Plasmon baut den CDR480 nicht selber, sondern kauft als OEM-Kunde bei Matsushita ein. Für den Test kam das externe Gerät des CDR480 zum Einsatz, das mit einer SCSI-Schnittstelle ausgestattet ist. Der Plasmon brennt mit vierfacher Geschwindigkeit und kann die Daten mit achtfachem Tempo lesen. Im Gerät steckt 1 MByte Cache-Speicher.

Ausstattung

Exzellent! Im Paket des Plasmon-Brenners findet man einfach alles, um gleich loslegen zu können. Eine einfache aber zuverlässige ISA-SCSI-Karte von Adaptec (AHA 1535A), ein externes SCSI-Kabel, zwei Rohlinge, EZ-SCSI-Lite, die Brennsoftware »Nero« von Ahed sowie den Packet-Writing-Treiber »Floppy-CD«.

An der Frontseite des Brenners zeigen zwei LEDs den Betrieb an – lediglich eine Play-Taste für Audio-CD ist nicht vorhanden. Ein zweiter SCSI-Anschluß an der Rückseite sorgt dafür, daß sich noch weitere Geräte wie SCSI-Scanner oder –Laufwerke anschließen lassen. Ein Lüfter im Gehäuse sorgt für ausreichend Kühlung. Der ist jedoch so laut, daß er selbst den offenen Testrechner übertönt. Bei einem Preis von rund 1200 Mark könnte man an dieser Stelle bessere Qualität erwarten.

Die Installation

Für User, die mit den SCSI-Features (Terminierung, Einstellung der ID) nicht vertraut sind, ist der Anschluß des Brenners knifflig. Das Handbuch führt den Anwender nicht Schritt für Schritt durch den Installationsprozeß – Vorkenntnisse sollten also vorhanden sein. Die Installation der Brennsoftware Nero ist kein Problem mehr. Auf ein ordentliches Handbuch zur Software muß der Anwender jedoch verzichten und sich mit einem 10 MByte großen Word-Dokument begnügen, das den Umgang mit der Software gut beschreibt. Für den Packet-Writing-Treiber Floppy-CD existiert ein sehr ausführliches Handbuch allerdings nur in englischer Sprache.

Der Brenn-Test

Das Handbuch zur Nero-Software beschreibt zwar, daß beim Kopieren einer CD nur der Brenner selbst als Quell-Laufwerk dienen könne, im Test ließen sich aber auch die beiden 32fach-Laufwerke von Plextor und Mitsumi auswählen. Der Hersteller der Brennsoftware bestätigte das Manko – das Handbuch sei nicht auf dem neuesten Stand.

Im Test zeigte sich allerdings, daß es ratsam ist, den Recorder selbst als Quelllaufwerk einzusetzen: Vor dem Kopiervorgang testet Nero die zu kopierende CD ausgiebig. Dabei ermittelte das Programm irrtümlich, daß das Quellaufwerk (in diesem Fall das UltraPlex32) Audio-Daten lediglich mit dreifacher Geschwindigkeit auslesen könne (möglich ist dagegen achtfaches Tempo). Auch dieses Problem sei dem Softwarehersteller Ahed bekannt, eine Lösung gäbe es aber nicht. Somit verweigerte Nero das Brennen der Audio-Test-CD mit dem vollen Tempo des Brenners (vierfach) und schaltete auf Singlespeed herunter. Das hatte zur Folge, daß der Kopiervorgang fast 50 Minuten dauerte. Da der Plasmon-Brenner das Feature »Disk At Once« unterstützt, konnte Nero die fehlenden Pausen zwischen den Musikstücken der Audio-Test-CD ordentlich kopieren.

Das gleiche Manko mit den Quellaufwerken trat auch bei der Daten-Test-CD auf. Daher wurde der Brenner verwendet, um die Daten auf die Festplatte zu speichern und sie anschließend auf den Rohling zu brennen. Dafür benötigte der Plasmon rund 42 Minuten, was einem Datendurchsatz von 260 KByte pro Sekunde entspricht – für einen Vierfachbrenner zu langsam.

Wesentlich schneller ließ sich dagegen eine CD mit dem mitgelieferten Packet-Writing-Treiber Floppy-CD anlegen. Die damit gebrannte Test-CD war sowohl auf dem UltraPlex32 als auch auf dem Mitsumi-Laufwerk lesbar.

Fazit: Die Brennsoftware und der CD-Recorder sind nicht optimal aufeinander abgestimmt. Angesichts dieses Mankos ist der Brenner zu teuer.

- **+ Gute Ausstattung**
- **+ Sehr gutes Packet-Writing**
- **– Mangelhafte Software**
- **– Sehr lauter Lüfter**







TEAC CDR55S (SCSI)

DER SPRINTER

Auch Teac hat ein Nachfolgemodell seines erfolgreichen CDR50S auf den Markt gebracht. Beim aktuellen Modell – dem CDR55S – findet man allerdings keine wesentliche Neuerung. Einziger Unterschied gegenüber dem Vorgängergerät ist die höhere Lesegeschwindigkeit, die Teac auf zwölffaches Tempo gesteigert hat. Beim Brennen werden weiterhin 600 KByte Daten pro Sekunde übertragen (vierfache Geschwindigkeit). Im Test stand die interne Version des SCSI-Brenners zur Verfügung. Teac entwickelt die Geräte selbst und verkauft auch an OEM-Kunden wie beispielsweise Pinnacle-Micro. Preisvergleiche können sich also lohnen.

Ausstattung

Zwar liefert Teac keine SCSI-Karte mit, das macht sich dafür im etwas günstigeren Preis bemerkbar. Zwei Rohlinge, ein Audio- und ein SCSI-Kabel runden den Lieferumfang ab. Als Brennsoftware legt Teac WinOnCD 3.5 von Cequadrat bei, das auch den Packet-Writer-Treiber Packet-CD enthält. Ein Handbuch gibt's lediglich für den Brenner – für die Installation und der Bedienung der Software muß man auf das Online-Handbuch im Winword-Format zurückgreifen. Schlicht gestaltet ist die Frontseite des Brenners: Lediglich eine LED zeigt an, ob das Gerät Lese- oder Schreibzugriffe macht. Auch auf einen Audio-Button hat Teac verzichtet, was aber weiter nicht stört, da der an einem CD-Brenner ohnehin fraglich ist und höchstens zum gelegentlichen Abhören von zu kopierenden Audio-CDs benutzt werden sollte.

Die Installation

Das Handbuch beschreibt die Installation knapp, aber dafür so, daß auch ein Einsteiger damit zurechtkommt. Einziger Knackpunkt bei der Installation ist der aus der Reihe fallende Jumper für die SCSI-Terminierung. Anders als bei anderen SCSI-Geräten muß dieser gesteckt sein, um die Terminierung zu deaktivieren. Entfernt man den Jumper, ist die Terminierung aktiv. User, die mit der SCSI-Terminologie vertraut sind, werden über diese Falle stolpern, da erst ein Blick ins Handbuch die richtige Jumperung verrät. Warum Teac von der bewährten Terminierung abweicht, bleibt unklar.

Die Installation der Brennsoftware ist genauso einfach wie bei den anderen Testkandidaten, die WinOnCD mitliefern. Das Handbuch zur Software gibt's aber ebenfalls nur auf CD als Word-Dokument.

Der Brenn-Test

Der Teac-Brenner machte beim Kopieren der Daten keinerlei Zicken und schaffte es sogar in allen Disziplinen am schnellsten, die Daten auf die Rohlinge zu bannen. Dank der aktuellen Version 3.5 von WinOnCD ist es recht einfach, sich mit dem Programm zurechtzufinden.

Ein Wizzard führt den User in alle wichtigen Schritte ein, so daß kaum noch Probleme beim Brennen auftreten dürften.

Die 43 Minuten lange Audio-Test-CD war in schnellen zwölf Minuten gebrannt. Dabei konnte der CDR55S die fehlenden Pausen der Original-CD dank Disk-At-Once direkt übernehmen. Die 650 MByte große Daten-CD brannte das Teac-Gerät in weniger als 19 Minuten. Das entspricht einer durchschnittlichen Schreibrate von 570 KByte pro Sekunde – der beste Wert im Test.

Das heißt, daß der Teac-Brenner beim Brennen einer CD inklusive des abschließenden TOC (Table of Content, Inhaltsverzeichnis) am nächsten an die versprochenen 600 KByte pro Sekunde (vierfaches Tempo) herankommt.

Ebenfalls problemlos ging der Brenner mit Packet-Writing-CDs um. Die mit dem Packet-CD-Treiber beschriebenen CD-Rs ließen sich anstandslos in den beiden Test-Laufwerken UltraPlex32 und FX320S lesen.

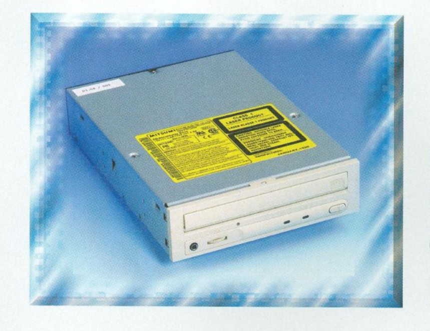
Fazit: Der Teac CDR55S ist ein zuverlässiger SCSI-Brenner. Er besitzt alle fürs Brennen von Daten- und Audio-CDs wichtigen Features. Wer seine Daten also schnell und sicher auf CD bannen will, kommt um den CDR55S nicht herum.

- \+ Gute Ausstattung
- \+ Zuverlässig beim Brennen
- \+ Sehr schnell
- − Terminierung verwirrend

PC PLAYER Wertung

Ausstattung:	70
Installation:	70
Audio-CDs:	100
Daten-CDs:	80
ca.-Preis:	950 Mark

Gesamtwertung: 82



MITSUMI CR-2801TE (ATAPI)

DER SMARTE

Mitsumi brachte mit dem CR-2600TE den ersten Brenner mit ATAPI-Schnittstelle auf dem Markt. Der Nachfolger CR-2801TE bietet lediglich den Unterschied, daß er Daten mit achtfachem anstatt mit sechsfachem Tempo auslesen kann. Beim Schreiben speichert der Brenner die Daten mit zweifachem Tempo auf den Rohling. Der interne Cache-Speicher fällt mit 512 KByte dürftig aus – trotzdem gab es im Test keinen der gefürchteten »Buffer-Underruns«.

Ausstattung

Mitsumi spendiert seinem Brenner gleich drei Rohlinge. Zusätzlich findet man ein IDE- und ein Audio-Kabel im Lieferumfang. Wer gerne Audio-CDs brennt, wird sich über den Musik-Maker freuen – eine Software, mit der man ohne große Vorkenntnisse eigene Techno-Sounds anlegen kann. Dazu liegen bereits einige Samplers von verschiedenen Musikinstrumenten auf der CD. Die Software läßt sich sehr einfach bedienen, bietet aber keine Brennfunktionen. Dafür liefert Mitsumi die abgespeckte Version WinOnCD ToGo 4.5 mit. Der Unterschied zur Vollversion (WinOnCD 3.0) besteht darin, daß Features wie das Brennen von Video-CDs fehlen. Auch der Packet-Writing-Treiber Packet-CD von Cequadrat liegt bei, mit dem sich per Drag-and-drop Dateien auf die CD-R ziehen lassen, ohne daß eine zusätzliche Brennsoftware benötigt wird.

Die Installation

Der Anschluß des Laufwerks an den IDE-Port ist im Handbuch zwar ganz ordentlich beschrieben, dennoch würden ein paar Bilder nicht schaden, die die verschiedenen Anschlußmöglichkeiten (Primary, Secondary, Master, Slave) verdeutlichen. Da alle möglichen Jumper-Einstellungen auf dem Gehäuse und im Handbuch erklärt sind, ist das richtige Einstellen des Laufwerks als Master oder Slave kein Problem. Auch die anschließende Softwareinstallation von WinOnCD ToGo 4.5 und des Packet-Writing-Treibers Packet-CD geht einfach von der Hand.

Wie bei allen WinOnCD-Bundels fehlt auch beim Mitsumi-Brenner ein ordentliches Handbuch zur Software. Man muß sich mit einem unkompatiblen Online-Handbuch begnügen, daß als Winword-File auf CD gespeichert ist.

Der Brenn-Test

Obwohl dem CR-2801TE das für Audio-CDs wichtige Feature Disk-At-Once fehlt, hatte der Brenner mit der Pink-Floyd-Test-CD keine Probleme. Das Mitsumi-Gerät schreibt die Audio-Daten lediglich mit Track-At-Once (siehe Lexikon) auf den Rohling. Trotzdem kann der Recorder die Pausenlänge zwischen den einzelnen Musikstücken variieren. So ist kein Unterschied zur Original-CD zu hören, die keine Pausen zwischen den Tracks besitzt. Für das Kopieren brauchte der Mitsumi-Brenner 26 Minuten.

Einziger Wermutstropfen: Bei Track-At-Once kann es ab und an vorkommen, daß man einen »Knacks« beim Übergang von einem Track zum nächsten wahrnimmt. Bei der gebrannten Test-CD hörte man das allerdings nur bei einem von insgesamt zwölf Titeln. Dieses Knacksen kann dadurch zustande kommen, weil der Recorder bei Track-At-Once den Laserstrahl nach jedem geschriebenen Titel aus- und wieder einschaltet.

Bei Disk-At-Once bleibt der Laser bis zum Ende der CD an und brennt den Rohling in einem Durchgang.

Die Daten-CD kopierte der CR-2801TE ohne Fehler und benötigte dazu 37 Minuten 02 Sekunden, was einer Datenübertragungsrate von 290 KByte pro Sekunde beim Schreiben entspricht – ein guter Wert für einen Brenner mit zweifachem Tempo.

Fazit: Das Mitsumi-Laufwerk leistet gute Dienste und ist mit rund 600 Mark recht günstig. Lediglich bei Audio-CDs muß man einen Kompromiß eingehen und sich mit Track-At-Once begnügen. Dafür läßt sich die Pausenlänge zwischen den einzelnen Musikstücken variieren.

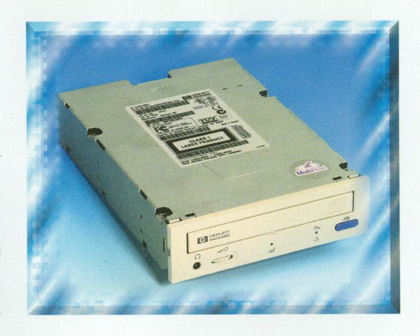
- **+ Sehr günstig**
- **+ Pausenlänge zwischen Audio-Tracks editierbar**
- **– Kleiner Cache-Speicher**

PC PLAYER Wertung

Ausstattung:	60
Installation:	70
Audio-CDs:	40
Daten-CDs:	80
ca.-Preis:	600 Mark

Gesamtwertung: 60





HP CD-WRITER 7100+ (ATAPI)
DER TRAINER

Die Firma HP mischt weiterhin kräftig im Brenner-Geschäft mit. Die Geräte stammen jedoch nicht aus den eigenen Labors, sondern sind OEM-Recorder von Philips. Der ATAPI-Brenner besitzt eine etwas aus dem Rahmen fallende Speicherausstattung: 750 KByte sollen dafür sorgen, Buffer-Underruns zu vermeiden. Das ist für die zweifache Schreibgeschwindigkeit ausreichend. Lesen kann der CD-RW-Brenner mit sechsfachem Tempo.

Ausstattung

Hewlett-Packard liefert dem CD-Writer Plus alles Notwendige mit. Ein CD-RW-Medium, ein IDE-Kabel, die Software Easy-CD-Audio von Adaptec und der Paket-Writing-Treiber DirectCD, der ebenfalls von Adaptec stammt. Lediglich ein Audio-Kabel für die Verbindung mit der Soundkarte fehlt. Zusätzlich findet man auf der CD ein Diagnose-Tool, das sowohl den Brenner als auch die eingelegte CD checkt.

Auf eine ordentliche Brennsoftware muß man beim 7100+ allerdings verzichten. Easy-CD-Audio kann lediglich Musik-CDs brennen. Hewlett Packard setzt voraus, daß man seine Daten-CDs mit DirectCD brennt. Das heißt, mit der mitgelieferten Ausstattung sind Video- Multisession- oder CD-Extra-CDs tabu. Wer solche CDs brennen will, kommt um den Kauf einer Brennsoftware wie WinOnCD oder CD-Wizzard nicht herum.

Die Installation

Der CD-Writer 7100+ ist neu auf dem deutschen Markt, daher liegt der Testversion noch ein englisches Handbuch bei. Laut HP soll in den Regalen aber immer ein deutsches Handbuch zu finden sein. Dieses ist mit Zeichnungen so gut bebildert, daß man mit dem Einbau des Laufwerks keine Probleme bekommt. Als einziges Testgerät beschreibt das Handbuch auch die Softwareinstallation, so daß auch User, die das erste Mal einen Brenner in Betrieb nehmen, keine Probleme haben dürften. Legt man die Installations-CD ein, startet ein Assistent, der einem das Kopieren der Daten erleichtert.

Der Brenn-Test

Die Audio-Test-CD brannte der CD-Writer 7100+ sowohl auf CD-R als auch auf CD-RW. Obwohl das Handbuch und auch die Brennsoftware angeben, daß der 7100+ CDs mit Disk-At-Once brennen könne, enthielt die nach einer halben Stunde fertiggestellte Musik-CD die störenden Lücken zwischen den einzelnen Tracks. Erst ein Anruf bei der Hotline brachte Klarheit: Die aktuelle Firmware (Version 1.0) unterstützt Disk-At-Once noch nicht. Etwa ab Mitte März will HP unter »www.hp.com« ein Firmware-Update im Internet anbieten, das den Fehler beheben soll.

Die Kopie der 650-MByte-Daten-CD legte der 7100+ in knapp 40 Minuten an. Das entspricht einer durchschnittlichen Schreibrate von 270 KByte pro Sekunde. Spezielle Schreibformate wie etwa die Video-CD sind mit der mitgelieferten Software allerdings nicht möglich.

Wer mit Packet-Writing arbeiten möchte, sollte einkalkulieren, daß das Formatieren einer CD-RW wesentlich länger dauert als bei einer normalen CD-R. Ist letztere in rund einer Minute fertig, braucht die CD-RW fürs Formatieren eine bis anderthalb Stunden. Das kommt daher, weil der Packet-Writing-Treiber, der die CD-RW formatiert, defekte Blöcke auf dem Rohling aufspüren muß. Die lassen sich aber nur beim Auslesen, nicht beim Beschreiben der CD-RW erkennen. Deshalb muß der Treiber beim Formatieren den Rohling nicht nur löschen (Schreibzugriff) sondern auch komplett einlesen, was natürlich viel Zeit in Anspruch nimmt. Die mit dem Packet-Writing-Treiber gebrannte CD war mit beiden Testlaufwerken lesbar.

Fazit: Der CD-Writer 7100+ eignet sich vor allem für Einsteiger, da das Handbuch alles ausführlich erklärt und die Software einfach zu bedienen ist. Vor dem Kauf sollte man sich jedoch informieren, ob bereits die aktuelle Firmware installiert ist.

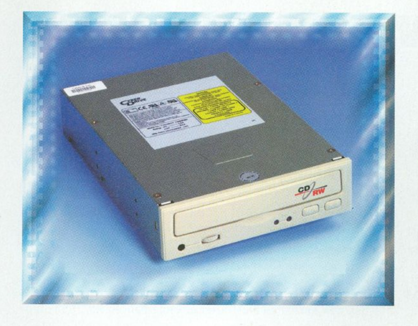
- + CD-RW
- + Sehr einfach zu installieren
- − DAO noch nicht implementiert
- − Sonderformate wie CD-Extra nicht möglich

PC PLAYER Wertung

Ausstattung:	70
Installation:	100
Audio-CDs:	50
Daten-CDs:	70
ca.-Preis:	800 Mark

Gesamtwertung: 70

Hardware



CYBERDRIVE CDR602 (ATAPI)
DER SPARTANISCHE

Wie Hewlett-Packard entwickelt auch Cyberdrive nicht selber, sondern kauft OEM-Geräte bei Philips ein. Lediglich ein paar Ausstattungsmerkmale sind unterschiedlich. So besitzt der CD-RW-Brenner von Cyberdrive etwa einen zusätzlichen Play-Button für Audio-CDs, und der Lieferumfang fällt etwas dürftiger aus. Die zweifache Brenngeschwindigkeit und das sechsfache Lesetempo sind identisch. Als Daten-Buffer steht 1 MByte im CDR602 zur Verfügung, was für einen Brenner mit zweifachem Tempo ausreichend ist.

Ausstattung

Um rund 150 Mark unter dem Konkurrenten Hewlett-Packard zu liegen, knauserte Cyberdrive bei den mitgelieferten Medien: Lediglich ein normaler Rohling anstatt eines CD-RW-Mediums liegt bei. Ein Audiokabel ist zwar enthalten, ein IDE-Kabel für den Anschluß an den zweiten IDE-Port wäre nützlicher.
Als Software bundelt Cyberdrive den CD-Wizard von VOB, ein einfach zu bedienendes Programm aus einer deutschen Software-Schmiede. Die liefern auch einen Treiber fürs Packet-Writing, mit dem sich neben normalen Daten-CDs auch Audio-CDs brennen lassen.

Die Installation

Das zehnseitige Faltblatt hätte Cyberdrive ausführlicher gestalten können. Ein Laie hat kaum eine Chance, den Brenner damit reibungslos einzubauen. Auch fehlt ein Troubleshooting-Teil, um mögliche Schwierigkeiten lösen zu können. Nur wem Jumper, Master, Slave, Primary- und Secondary-IDE keine Fremdwörter sind, wird sich zurechtfinden.
Der CD-Wizzard von VOB ist dagegen schnell installiert. Ein Handbuch liegt allerdings nur als Online-Version im Winword-Format vor. Eine Demoversion des Programms kann man sich außerdem im Internet unter »www.vob.de« herunterladen. Es unterstützt alle gängigen Brenner und bietet einige interessante Features wie beispielsweise eine Audio-Datenbank. Die erkennt mit hoher Trefferquote eine eingelegte Musik-CD und zeigt Name und Titel im Klartext an. Rund 60 000 CDs sind in der Datenbank gespeichert.

Der Brenn-Test

Die Audio-Test-CD konnte das CDR602 in 26 Minuten kopieren. Handbuch und Software versprechen zwar Disk-At-Once-Unterstützung, trotzdem fügte der Brenner die störenden Pausen zwischen den Titeln ein. Laut Cyberdrive soll das Manko mit einem Software-Update behoben werden können, das in wenigen Wochen fertig sei. Beim Brennen der Daten-CD schaufelte der Recorder die Daten mit durchschnittlich 270 KByte pro Sekunde auf den Rohling; fast 40 Minuten brauchte das CDR602 für die randvolle Test-CD – ein normaler Wert für einen Zweifachbrenner.
Vielversprechend präsentierte sich der Packet-Writing-Treiber, der sich schlicht UFS nennt. Mit dem Treiber sollen sich im Gegensatz zu den anderen Packet-Writing-Treibern nicht nur Daten-CDs anlegen lassen, man soll damit auch Musik-CDs brennen können. Im Test hat das, bis auf einen kleinen Schönheitsfehler auch hervorragend funktioniert. Obwohl man im Treiber einstellen kann, daß keine Pausen zwischen den Tracks geschrieben werden sollen, sind bei der Test-CD die störenden Unterbrechungen wieder drin. Ein Bug, der mit dem nächsten Update behoben sein dürfte.

Fazit: Das CDR602 ist der günstigste CD-RW-Brenner im Test. Allerdings sollte man sich gleich ein RW-Medium dazukaufen, das für rund 30 Mark zu haben ist. Cyberdrive legt dem Brenner keines bei. Wer vor allem Audio-CDs brennen will, sollte aber zu einem SCSI-Gerät greifen, das nur dort das wichtige Disk-At-Once-Feature ordentlich funktioniert.

- **+ CD-RW**
- **+ Play-Button für Audio-CDs**
- **+ Umfangreicher Packet-Writing-Treiber**
- **– DAO noch nicht implementiert**
- **– Es liegt kein CD-RW-Medium bei**
- **– Installation nicht ausreichend beschrieben**



PC PLAYER Wertung

Ausstattung:	70
Installation:	30
Audio-CDs:	40
Daten-CDs:	70
ca.-Preis:	650 Mark

Gesamtwertung: 53

SO HABEN WIR GETESTET

Der Testrechner

Als Plattform für alle Tests diente ein Pentium-MMX-Rechner mit 200 MHz und 32 MByte RAM. Am ersten E-IDE-Port sind zwei Festplatten angeschlossen (1,7 und 1,2 GByte). Am zweiten Port hängt ein Mitsumi-CD-Laufwerk mit 32facher Geschwindigkeit (FX320S). Dort wurden im Test auch alle ATAPI-Brenner als »Slave« installiert.
Die SCSI-Geräte bediente ein CMD-Controller. Daran war im Test zusätzlich ein SCSI-CD-Laufwerk von Plextor angeschlossen (UltraPlex32).
Für jeden Brenner wurde dem Testrechner ein neues Windows 95 spendiert, damit nicht alte Treiber den Test beeinträchtigen. Zusätzlich waren Applikationen wie MS-Office, CompuServe und Druckertreiber installiert.

Ausstattung
(20 Prozent Anteil an der Gesamtwertung)

Zu seinem Brenner sollte der Hersteller eine ordentliche Software liefern und IDE- oder SCSI-Kabel beiliegen. Weil beim Einbau auch geprüft werden muß, ob die Jumper richtig gesteckt sind, darf auf dem Laufwerk eine entsprechende Beschriftung nicht fehlen.
Da sich die Brenner auch als CD-Player für Audio-CDs nutzen lassen, sollte ein Audiokabel zur Verbindung mit der Soundkarte beiliegen. Damit man nicht extra die CD-Wiedergabe starten muß, hilft ein Play-Button am Gerät, der eine eingelegte Musik-CD sofort abspielt.
Große Unterschiede gibt es beim Cache-Speicher. Hersteller wie Sony scheinen an dieser Stelle zu sparen und bestücken das Gerät lediglich mit 512 KByte – das ist zu wenig. Erst mit einem MByte lassen sich Buffer-Underruns einigermaßen sicher umschiffen.

Installation (20 Prozent)

Um das Öffnen des Rechners kommt man in der Regel nicht herum. Deshalb sollte das Handbuch den Einbau so erklären, daß auch ein Anfänger damit gut zurechtkommt. Hilfreich ist dabei, wenn das Handbuch neben der Einbauanleitung noch Lösungen für mögliche Probleme, ein Glossar und einen Index anbietet, um schnell das nötige Thema zu finden.
Jumper-Einstellungen (Terminierung, SCSI-ID, Master, Slave) müssen auf dem Laufwerk beschrieben sein. Auch die Installation der Software sollte so ablaufen, daß sich ein Einsteiger damit zurechtfindet.

Audio-CDs (30 Prozent)

Als Quell-CD für den Audio-Test kam »The Final Cut« von Pink Floyd zum Einsatz. Diese zeichnet sich dadurch aus, daß sie zwischen den einzelnen Musik-Tracks keine Pausen hat. Nur Brenner, die das Feature Disk-At-Once (siehe Lexikon) besitzen, können eine solche CD 1:1 kopieren. Ansonsten entstehen störende Pausen zwischen den Musikstücken. Der PC-Player-Test legt offen, welche Brenner beim Kopieren von Audio-CDs Schwierigkeiten haben und welche Audio-CDs problemlos meistern.
Damit sich Audio-Tracks von der Quell-CD auf die Festplatte speichern lassen, muß der Brenner die Tracks auch digital einlesen können. Dieses Feature hat nichts mit dem Abspielen von Audio-CDs zu tun, was ohnehin jedes CD-Laufwerk beherrscht. Wie schnell die Brenner Audio-Daten digital einlesen konnten, sehen Sie in der Tabelle auf Seite 187.

Daten-CDs (30 Prozent)

Beim Test der Daten-CD galt es, eine Sicherheitskopie der randvollen »D-Info 97« anzufertigen. Diese enthält 681 Millionen Bytes, was genau 649,9 MByte entspricht (1 MByte = 1024 KByte, 1 KByte = 1024 Byte).
Im dritten Test mußten die CD-Recorder mittels Packet-Writing eine CD brennen. Dazu wird der Rohling zuerst formatiert. Anschließend kann man mittels Explorer Daten einfach auf das Laufwerkssymbol des Brenners ziehen. Das Testlabor legte eine Backup-CD mit drei Spielen an. Außerdem wurde getestet, ob sich die CD danach auch in den beiden CD-Laufwerken UltraPlex32 von Plextor und FX320S von Mitsumi lesen ließ.

HEISES TEST-FAZIT

Beim Brennen von CDs will ich keine Kompromisse eingehen. Schließlich sichere ich auf den Rohlingen wichtige Daten beim routinemäßigen Festplatten-Backup. Da muß sichergestellt sein, daß der Brenner zuverlässig arbeitet. Und schnell soll es außerdem gehen. Daß der neue Teac-Brenner CDR55S dafür am besten geeignet ist, zeigt der PC-Player-Test deutlich. Auch mit Audio-CDs kann der CDR55S am besten umgehen: Schnelles Brennen, schnelles digitales Einlesen von Audio-Daten und das wichtige Disk-At-Once-Feature sind für den Brenner selbstverständlich.
Gleich an zweiter Stelle meiner Hitliste folgt der HP-CD-Writer 7100+. Der eignet sich vor allem für Einsteiger: Man braucht keine SCSI, die Installation ist sehr einfach, und die Software führt den User in die Welt des CD-Brennens sanft ein. Mit rund 800 Mark ist der CD-Writer, der außerdem auch CD-RWs beschreiben kann, recht günstig. Doch Vorsicht: Der CD-Writer brennt Ihre Audio-CDs ohne Disk-At-Once. HP verspricht zwar, das mit einem Firmware-Upgrade zu beheben – ob es dann aber funktioniert, ist noch fraglich. Bei ATAPI-Brennern ist es nur sehr schwer möglich, Disk-At-Once zu implementieren. Bei SCSI-Geräten sind Sie dagegen auf der sicheren Seite. Allerdings sind Geräte mit SCSI oft ein Stück teurer.

CD-WRITER IM ÜBERBLICK

Modell	CDU 928E	PlexWriter	CDR480	CDR55S	CR-2801TE	CD-Writer 7100+	CDR602
Hersteller	Sony	Plextor	Plasmon	Teac	Mitsumi	Hewlett-Packard	Cyberdrive
Bauart	intern	intern	extern	intern	intern	intern	intern
CD-RW	nein	nein	nein	nein	nein	ja	ja
Geschw. Schreiben	1x / 2x	1x / 2x / 4x	1x / 2x / 4x	1x / 2x / 4x	1x / 2x	1x / 2x	1x / 2x
Geschwindigkeit Lesen	8x	12x	8x	12x	8x	6x	6x
Anschluß	ATAPI	SCSI	SCSI	SCSI	ATAPI	ATAPI	ATAPI
Einschub	Caddy	Caddy	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
Ausstattung							
Cache-Speicher	512 KByte	2 MByte	1 MByte	1 MByte	512 KByte	750 KByte	1 MByte
Brennsoftware	WinOnCD 3.0 OEM (Cequadrat)	WinOnCD 3.5 OEM (Cequadrat)	Nero Burning Rom (Ahed)	WinOnCD 3.5 OEM (Cequadrat)	WinOnCD ToGo 4.5 (Cequadrat)	Easy-CD-Audio (Adaptec)	CD-Wizzard (VOB)
Rohlinge	–	2 (CD-R)	2 (CD-R)	2 (CD-R)	3 (CD-R)	1 (CD-RW)	1 (CD-R)
SCSI-Karte	– (Anschluß am IDE-Port)	–	AHA 1535A (ISA)	–	– (Anschluß am IDE-Port)	– (Anschluß am IDE-Port)	– (Anschluß am IDE-Port)
SCSI-Kabel / DIE-Kabel	nein	nein	ja	ja	ja	ja	nein
Terminator-Stecker im Lieferumfang	nicht nötig	über Jumper	über DIP-Schalter	über Jumper	nicht nötig	nicht nötig	nicht nötig
Sound-Kabel	ja	nein	nein	ja	ja	nein	ja
Caddys	1	1	– (Schublade)	– (Schublade)	– (Schublade)	– (Schublade)	– (Schublade)
Jumper-Belegung auf Gehäuse erklärt	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Play-Button f. Audio-CDs	nein	ja	nein	nein	nein	nein	ja
Sonstiges Zubehör	CD-RFS-Treiber für Packet-Writing	Packet-CD-Treiber für Packet-Writing, Plextor-Manager, Diskdupe	Adaptec EZ-SCSI Lite,Floppy-CD-Treiber für Packet-Writing	Packet-CD-Treiber für Packet-Writing	Packet-CD-Treiber für Packet-Writing, Musik-Maker	Direct-CD-Treiber für Packet-Writing, Diagnoseprogramm, Installationsassistent	UFS-Treiber für Packet-Writing
Brenn-Test							
Audio-CD (43:07 Min.)	26:21 Min.	13:05 Min.	48:46 Min.	12:00 Min.	26:34 Min.	29:57 Min.	26:55 Min.
Disk-At-Once	nein	ja	ja	ja	nein	nein ***	nein
Daten-CD (650 MByte)	39:34 Min. (270 KB/s)	20:11 Min. (540 KB/s)	42 Min. (260 KB/s)	18:55 Min. (570 KB/s)	37:02 Min. (290 KB/s)	39:40 Min. (270 KB/s)	39:29 Min. (270 KB/s)
Packet-Writing unterstützt	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Packet-Writing-CD mit Plextor UltraPlex lesbar	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Packet-Writing-CD mit Mitsumi FX320S lesbar	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Auslesen digital Audio*	2fache Ge-schw.	7fache Geschw.	3fache Geschw.	10fache Geschw.	2fache Geschw.	2fache Geschw.	2fache Geschw.
Bootfähige CDs brennen	nein **	nein **	ja **	nein **	nein **	nein **	nein **
Datendurchsatz lesen	1200 KByte / Sek.	1500 KByte / Sek.	1 000 KByte / Sek.	1813 KByte / Sek.	1208 KByte / Sek.	790 KByte / Sek.	795 KByte / Sek.
Zugriffszeit	320 ms	177 ms	165 ms	167 ms	173 ms	285 ms	300 ms
Handbuch	Hardwareinstallation gut erklärt, Software-installation verwirrend.	Lag dem Sample noch nicht bei. Plextor liefert jedoch sehr ausführliche Handbücher mit.	Deutsches, knappes Handbuch. Gute Be-schreibung, es fehlt jedoch die Bebilde-rung für den Einbau.	Deutsches, knappes Handbuch, für Laien nicht ausreichend.	Deutsches, knappes Handbuch. Installa-tion aber ordentlich beschrieben.	Englisch, sehr aus-führliche Beschrei-bung, gute Bebilde-rung, umfangreiche Hilfe bei Problemen.	Englisch, sehr mager, Installation nicht ausreichend erklärt.
Besonderheiten	Laufwerk nimmt den Caddy nur mit viel Druck auf.	Großer Cache-Spei-cher, externes Gerät besitzt einen sehr lauten Lüfter.	Art der Terminierung verwirrend: Jumper gesetzt, Terminator deaktiv.	Trotz fehlendem DAO Pausenlänge zwischen Tracks editierbar	Firmware-Version 1.0 unterstützt noch kein DAO.	–	Cyberdrive liefert dem Gerät keine CD-RW mit.
Hersteller-Info							
Hersteller	Sony, Humboldtstr. 8, 85609 Dornach	Plextor, Excelsiorlaan 1, 1930 Zaventem (Belgien)	Plasmon Data, Frankfurter Ring 193a, 80807 München	Teac, Bahnstr. 12, 65205 Wiesbaden	Mitsumi, Hammer Landstr. 89, 41460 Neuss	Hewlett Packard, Herrenberger Str. 130, 71034 Böblingen	Cyberdrive, Breit-scheider Weg 168-170 40885 Ratingen
Telefon	02389-951047	0032-27255522	089-3246390	0611-715854	0180-5212530	0180-5326222	02102-380060
Fax	02389-2921	0032-27259495	089-32463911	0611-715866	0180-5213751	0180-5316122	02102-380066
Internet (www.)...	sony-cp.com	plextor.be	plasmon.co.uk	teak.de	mitsumi.de	hewlett-packard.de	cyberdrive.de
Garantie	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate
Preis (ca.)	600 Mark	1100 Mark	1200 Mark	950 Mark	600 Mark	800 Mark	650 Mark
Wertung							
Ausstattung (20%)	50	80	70	70	60	70	70
Installation (20%)	70	20	40	70	70	100	30
Audio-CDs (30%)	30	90	70	100	40	50	40
Daten-CDs (30%)	60	70	90	80	80	70	70
Gesamtwertung	51	68	70	82 (PC Player Referenz)	62	70 (PC Player Preis-Tip)	53

* Zum speichern von Audio-Daten auf Festplatte nötig

** Von verwendeter Brennsoftware abhängig

*** Soll nach Firmware-Update möglich sein

BRANDSCHUTZ

Vorsicht, Falle: Wir haben die wichtigsten Erfahrungen und Troubleshooting-Tips rund um wiederbeschreibbare CDs gesammelt.

CD-Rs sind empfindlich

Die organische Schicht der CD-R ist lichtempfindlich. Bewahren Sie die Rohlinge daher stets im Jewelcase auf. Was für normale CD-ROMs gilt, sollten Sie auch bei der CD-R beachten: Kratzer oder Fingerabdrücke machen der Fehlerkorrektur der CD-Laufwerke stark zu schaffen. Halten Sie die Rohlinge nur am Rand fest.

Probleme mit WinOnCD



C:\Programme\CeQuadrat\ToGo\Woctogo.exe

C:\Programme\CeQuadrat\ToGo\Woctogo.exe

Ein an das System angeschlossenes Gerät funktioniert nicht.

OK

Sollten Sie nach dem Installieren von WinOnCD eine Fehlermeldung erhalten, wie Sie auf dem Bild zu sehen ist, versuchen Sie folgendes: Löschen Sie im Ordner Windows\System die Dateien MFC42.DLL, MSVCIRT.DLL, MSVCRT.DLL und MSVCRT40.DLL. Anschließend installieren Sie WinOnCD neu. Nach einem Neustart sollte das Problem behoben sein.

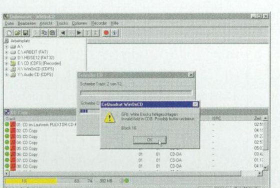
Kampf dem Buffer-Underrun

Trotz relativ großer Cache-Speicher, neuer Schreibmethoden und aktuellen Treibern kommt es immer wieder vor, daß sich CDs beim Brennen mit einem »Buffer-Underrun« (siehe Lexikon) verabschieden. Wenn Sie beim Brennen die folgenden Tips beachten, sind Sie mit Ihren Rohlingen auf der sicheren Seite.

Lassen Sie Ihren Rechner während des Brennens in Ruhe. Der Brenner braucht einen kontinuierlichen Datenstrom. Ist der einmal unterbrochen, ist die CD-R kaputt. Deshalb: Rufen Sie weder den Explorer noch andere Programme während des Schreibvorgangs auf. Spiele sind ganz tabu, weil sie in der Regel die meiste CPU-Power für sich beanspruchen.

Der Brenner sollte mit mindestens 1 MByte Pufferspeicher ausgestattet sein. Damit wird die Gefahr eines Buffer-Underruns kleiner. Besitzen Sie einen Brenner mit zweifacher Brenngeschwindigkeit, also 300 KByte pro Sekunde, kann der ein MByte große Puffer im Brenner über 3,4 Sekunden überbrücken. Bei einem Brenner mit vierfacher Geschwindigkeit und einem MByte Puffer dagegen nur noch 1,7 Sekunden.

Haben Sie eine langsame Festplatte im Rechner, brennen Sie vorsichtshalber mit Singlespeed, sofern sich dort die zu kopierenden Daten befinden. Das gleiche gilt für das CD-Laufwerk, von dem Sie Daten auf den Brenner kopieren. Es sollte mindestens doppelt so schnell sein wie der Brenner.



Wer seinen PC während des Brennens nicht in Ruhe läßt, provoziert einen Buffer Underrun. Die Folge: Der Rohling wandert in den Mülleimer.

Stellen Sie sich eine CD aus verschiedenen Ordnern Ihrer Festplatte zusammen, sollten Sie sich ein physikalisches Image-File (siehe Lexikon) anlegen. Dann muß der Rechner während des Brennens nicht alle Dateien zusammensuchen, sondern kann die Daten am Stück schreiben.

Programme, die im Hintergrund aktiv werden können, müssen Sie während des Brennens unbedingt abschalten. Dazu gehören sowohl Mail-Reminder, Bildschirmschoner, Faxprogramme als auch Netzwerkdienste.

Gebrannte CD läßt sich nicht lesen

Kann Ihr Recorder die gebrannte CD-R problemlos lesen, das CD-Laufwerk verweigert aber den Rohling, dann haben Sie die CD-R nicht »finalisiert«. Dazu muß die CD-R nochmals in den Brenner. Mit der Brenn-Software führen Sie dann den Befehl »Sitzung schließen«, »close session« oder »CD finalisieren« aus.



Sollte sich der gebrannte Rohling im normalen CD-Laufwerk nicht lesen lassen, schließen Sie die CD mit dem entsprechenden Befehl.

Die Multisession-Falle

Beschreiben Sie eine CD in mehreren Sitzungen (also mittels Multisession), sollten Sie auf folgendes achten: Damit alle Daten weiterhin lesbar bleiben, müssen Sie bei jedem neuen Brennvorgang die zuletzt geschriebene Session laden. Das funktioniert mit WinOnCD etwa mit dem Befehl »Append Session«. Bei anderen Brennprogrammen heißt der Befehl »Session importieren« oder »Session laden«.

Importieren Sie die erste Session nicht, behandelt das

Achten Sie darauf, bei einer Multisession-CD die erste Session zu importieren. Ansonsten sind die Daten weg.

DER KLEINE AUDIO-TIP

Wer ein CD-RW-Laufwerk besitzt, kann aus den neuen CD-RW-Medien auch ganz normale Musik-CDs machen. Schade nur, daß die sich lediglich in CD-RW-Brennern abspielen lassen. Der Hifi-CD-Player und normale CD-Laufwerke haben einen zu schwachen Laserstrahl und können deshalb mit der CD-RW nichts anfangen.
Haben Sie aber einen CD-Player im Auto, sollten Sie einfach einmal versuchen, die gebrannte Audio-CD-RW dort abzuspielen. Diese Player besitzen ab Werk einen stärkeren Laserstrahl, der eventuell mit der CD-RW zurechtkommt. Eine Garantie für das Funktionieren gibt es allerdings nicht. Sie können das aber ohne Risiko ausprobieren, da am Player nichts kaputt gehen kann.

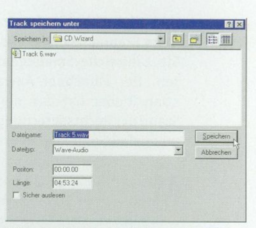
Brennprogramm den Rohling wie ein neues, unbeschriebenes Medium. Auf die erste Session können Sie dann nicht mehr zugreifen, die Daten sind verloren.

Audio-CDs kopieren

Wollen Sie eine Audio-CD 1:1 kopieren, brauchen Sie ein Quelllaufwerk, das Audio-Daten digital auslesen kann. Die meisten SCSI-CD-Laufwerke können dies mit unterschiedlichem Tempo. Am zuverlässigsten arbeiten die Plextor-Laufwerke, die Musik-Daten mit bis zu achtfachem Tempo an den Brenner liefern können.
Bei ATAPI-Laufwerken wird's schwieriger. Die meisten Laufwerke beherrschen es nicht, Audio-Daten digital auszulesen (was nichts mit dem Abspielen von Audio-CDs zu tun hat). Mit dem FX320S-Laufwerk von Mitsumi ist es möglich.

Schallplatten kopieren

Es ist möglich, den Verstärker-Ausgang mit der Soundkarte des Rechners zu verbinden, um so seine Analog-Schallplatten als WAV-File auf Festplatte zu speichern. Das ganze Prozedere ist aber sehr aufwendig, da man die WAV-Files in der Regel nachbearbeiten muß, um störendes Knistern herauszufiltern. Deshalb lohnt sich der Zeitaufwand nur bei Raritäten, die auf CD gar nicht oder nur sehr teuer zu haben sind.

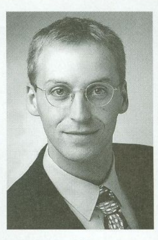


Nicht alle CD-Laufwerke können Audio-Daten von einer Musik-CD auf die Festplatte speichern. Mit den Brennern aus dem Vergleichstest in dieser Ausgabe funktioniert es.

Für die Verbindung des Verstärkers mit der Soundkarte verwenden Sie ein Kabel, das auf der einen Seite zwei Cinch-Stecker (für den Verstärker), auf der anderen Seite einen Klinkenstecker (für die Soundkarte, Line-In-Eingang) hat. Mit einem Aufnahmeprogramm, wie etwa der Shareware »Goldwave«, können Sie nun die Musikstücke auf Festplatte speichern. Die Qualität der Audio-Files muß dem CD-Standard genügen. Stellen Sie also vor der Aufnahme 44,1 Khz, 16 Bit und Stereo ein. Prüfen Sie vorher auch, ob ausreichend Plattenplatz vorhanden ist. Pro Minute Audio-Daten sollten Sie rund 11 MByte Plattenplatz einkalkulieren. **(Florian Heise/tk)**

CD-Recorder: Was darf auf die CD-R?

BRANDGEFAHR



Rechtsanwalt Christian Rieder von der Kanzlei Schlawin, Habel, Helming in München.

Und täglich grüßt das Copyright: Beim Brennen eigener CDs müssen Sie zahlreiche Spielregeln beachten. Der Münchner Anwalt Christian Rieder hat den derzeitigen Stand der Rechtssprechung zusammengefaßt und kommentiert.

Mit dem Preisverfall von CD-Brennern steigt die Vervielfältigung von Computerprogrammen, Computerspielen und Audio-CDs sprunghaft und wird für Softwarehersteller zu einem ernsthaften Problem. Sie nehmen nicht nur professionelle Raubkopierer ins Visier, sondern zunehmend auch Privatpersonen, die über CD-Brenner auf CD-Rs (einschließlich CD-RWs) angeblich nur für den eigenen Gebrauch kopieren.

Das Urhebergesetz schützt Hersteller nahezu lückenlos vor denjenigen, die mit gebrannten CD-Rs die Urheberrechte der Hersteller bedrohen. Insbesondere wer bespielte CD-Rs verbreiten will, etwa durch Verkauf, Tausch, Vermietung, Verleih oder jede sonstige Nutzung außerhalb des eigenen privaten Bereichs, muß mit zivilrechtliche Ansprüchen und möglicherweise auch mit Strafverfolgung rechnen. Da dies bereits für entsprechende Versuche gilt, sind auch Vervielfältigungen zum eigenen Gebrauch mit Vorsicht zu behandeln.

Die rechtliche Bewertung richtet sich nach den konkreten Inhalten, die gespeichert werden sollen, also ob es sich etwa um Musikwerke, Computerprogramme oder um Video- bzw. Computerspiele handelt.

Musikwerke

In engen Grenzen kann das Brennen von CD-Rs mit Werken der Musik (§ 2 Abs. 1 Nr. 2 Urhebergesetz, UrhG) zum privaten Gebrauch zulässig sein. Bei Musikwerken ist die Herstellung einzelner Vervielfältigungsstücke zum privaten Gebrauch gemäß § 53 Abs. 1 Satz 1 UrhG grundsätzlich zulässig, die Rechtsprechung versteht darunter jedoch allein den Gebrauch in der Privatsphäre für eigene Bedürfnisse oder die der eigenen Familie.

Computerprogramme

Für Datenbanken ist eine Vervielfältigung zum privaten Gebrauch seit der im Januar 1998 in Kraft getretenen Gesetzesänderung grundsätzlich unzulässig. Für Computerprogramme sind die speziellen Regelungen (§§ 69 a bis 69 g UrhG) zu beachten.

Hier bedarf jede Vervielfältigung von Computerprogramm, ganz oder teilweise, mit jedem Mittel und in jeder Form der Zustimmung des Herstellers (§ 69 c Nr. 1 UrhG), die er üblicherweise in seinen Lizenzbedingungen aber nicht erteilt. Eine gesetzliche Regelung zur Vervielfältigung von Computerprogrammen für private Zwecke existiert entgegen weit verbreiteter Ansicht nicht.

Gesetzlich zulässig ist jedoch die Vervielfältigung zur Erstellung einer erforderlichen Sicherungskopie (§ 69 d Abs. 2 UrhG).Daher verwundert es nicht, wenn Besitzer von CD-Brennern behaupten, sie sichern nur Programme und Daten. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten, denn Voraussetzung ist zum einen, daß der Benutzer das Computerprogramm rechtmäßig erworben hat. Zum anderen gilt diese Ausnahme nur, wenn die Erstellung einer Sicherungskopie für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich ist.

Wenn Computerprogrammen auf Diskette vertrieben werden, wird die Erstellung einer Sicherungskopie teilweise für erforderlich gehalten, weil Daten auf magnetischen Speichermedien sehr leicht zerstört werden können. Wird ein Computerprogramm dagegen auf CD-ROM vertrieben, kann eingewendet werden, daß wegen der Haltbarkeit und der Unempfindlichkeit gegen magnetische Einflüsse eine zusätzliche Sicherungskopie nicht mehr erforderlich ist. Dieses Argument greift zugegebenermaßen bei Audio-CDs ein, da Beschädigungen der Oberfläche (wie nahezu unvermeidbare Kratzer) zwar zu hörbaren Aussetzern führen können, aber nur selten zur vollständigen Unbrauchbarkeit. Bei Computerprogrammen ist eine Fehlerkorrektur jedoch nur sehr begrenzt möglich, so daß ein Lesefehler sogar den vollständigen Programmabbruch bedeuten kann. Eine Sicherungskopie kann daher auch bei Computerprogrammen auf CD-ROM erforderlich sein.

Computerspiele

Vielleicht haben sich Richter früher kaum mit Video- bzw. Computerspielen beschäftigt. Sie behandeln diese noch überwiegend als sogenannte Laufbilder oder Filmwerke und nur vereinzelt als Computerprogramme. Aufgrund der unterschiedlichen Ansichten läßt sich die rechtliche Zulässigkeit einer Vervielfältigung nur schwer voraussagen. Sollte ein Gericht ein Computerspiel als Laufbild oder als Filmwerk behandeln, kann eine einzelne Vervielfältigung zum privaten Gebrauch zulässig sein (siehe auch zum Musikwerk). Dagegen scheidet eine Vervielfältigung zum privaten Gebrauch aus, wenn das Computerspiel rechtlich als Computerprogramm qualifiziert wird. Als Computerprogramm kommt für eine zulässige Vervielfältigung wieder nur eine erforderliche Sicherungskopie in Betracht. Dies ist bisher jedoch noch nicht gerichtlich entschieden. Für das Erfordernis einer Sicherungskopie bei Computerspielen spricht zusätzlich, daß sie im Gegensatz zu CD-ROMs mit Anwendungsprogrammen überwiegend nicht auf Festplatte abgespeichert werden.

Wie Audio-CDs werden CD-ROMs mit Computerspielen für jede Nutzung in das Laufwerk gelegt, so daß sich die Gefahr von Beschädigungen um ein vielfaches erhöht. Zumindest Richter mit Erfahrungen verkratzter CD-ROMs werden sich möglicherweise überzeugen lassen, daß eine Sicherung erforderlich ist. Verlassen darf man sich darauf jedoch nicht.

Rechtsfolgen

Wer trotz der Unwägbarkeiten auf eine Vervielfältigung nicht verzichten will, sollte das Kostenrisiko von zivilrechtlichen Urheberrechtsverfahren nicht übersehen. Hersteller haben als Kläger bei der Streitwertangabe einen Spielraum. Es besteht die Versuchung, diesen bei finanziell schwachen Gegnern besonders hoch anzusetzen, um so über hohe Verfahrenskosten wirtschaftlicher Druck auszuüben. Allein die Anwaltskosten können dabei mehrere tausend Mark betragen. Wer vorsätzlich geschützte Inhalte auf CD-Rs brennt, setzt sich zudem der Strafverfolgung aus.

(Christian Rieder/tk)

KÖGLMAYRS FAZIT

Also eines wird mir nach dem Studium der Rechtslage klar: Mit einem CD-Recorder darf man nicht allzu viel brennen. Auf jeden Fall dürfen Sie Sicherungen Ihrer eigenen Daten wie Bilder, Texte oder auch selbst komponierte Musikstücke auf CD bannen. Wenn Sie Ihre eigenen Audio-CDs z.B. fürs Auto brennen wollen, fragen Sie im Fachhandel nach Rohlingen, die schon eine GEMA-Gebühr enthalten. Die sind zwar deutlich teurer, dafür bleibt man damit auf der sicheren Seite des Gesetzes.

BRENNENDE FRAGEN

CD-Brenner: Lexikon der Fachbegriffe

Beschreibbare CDs im Fremdwort-Wahn – wagen Sie sich an unsere Erklärungen heran.

Buffer-Underrun: Während des Schreibvorgangs braucht der CD-Brenner einen kontinuierlichen Datenstrom. Sei es von einem anderen CD-Laufwerk, einer Image-Datei oder Daten von der Festplatte. Bricht der Datenstrom ab, ist der Rohling kaputt. Um kleinere Unterbrechungen auszugleichen, besitzen die Brenner einen Cache-Speicher. Je größer der ist, desto sicherer läßt sich mit dem Recorder arbeiten. In der Regel ist der Cache zwischen 512 KByte und 2 MByte groß. Bricht der Datenstrom nun länger ab, so daß der Puffer-Speicher leer ist, spricht man von einem Buffer-Underrun.

CD-Extra: Unterstützt ein Brenner das CD-Extra-Format, lassen sich normale Daten und Musik auf einer CD-R speichern. Dabei werden die Audio-Daten in die erste Session der CD geschrieben. Die Computerdaten kommen in die zweite Session. Dadurch kann eine solche CD-Extra auch von herkömmlichen Hi-Fi-Playern abgespielt werden, die immer nur die erste Session erkennen.

CD-R: Compact-Disc-Recordable. Eine CD, die sich mit einem CD-Brenner einmal beschreiben läßt. Daten können nicht mehr gelöscht werden. Die beschriebene CD-R läßt sich anschließend in allen CD-Laufwerken oder Hi-Fi-CD-Playern lesen. Eine leere CD-R kostet rund 2,50 Mark.



Eine CD-RW läßt sich im Gegensatz zur CD-R löschen und wiederbeschreiben.

CD-RW: Compact-Disc-Rewriteable. Diese läßt sich im Gegensatz zu CD-Rs wieder löschen und laut Hersteller bis zu 1000 mal neu beschreiben. Die CD-RW ist daher das optimale Medium für Backups. Allerdings läßt sie sich nur in neuen CD-Laufwerken mit dem Feature »Mulitread« lesen. Hi-Fi-CD-Player mit Multiread sind auch schon angekündigt. Für eine CD-RW gehen rund 30 Mark über die Ladentheke.

Close Disk: Mit dem Befehl Close Disk kann man eine CD-R schließen. Dann lassen sich keine weiteren Daten auf der CD unterbringen. Dafür sind die Daten sicher auf der CD untergebracht und können nicht mehr durch das Hinzufügen einer weiteren Session unleserlich gemacht werden. Nach dem Schließen ist die CD in normalen CD-Laufwerken lesbar.

Close Session: Dieser Befehl schließt bei einer Multisession-CD die aktuelle Sitzung. Das heißt, es lassen sich nach dem Brennvorgang auf der CD weitere Sessions abspeichern. Nachdem eine Session geschlossen wurde, ist die CD in der Regel von normalen CD-Laufwerken lesbar.

Disk-At-Once (DAO): Bei DAO wird eine CD in einem Durchgang gebrannt, ohne daß der Brenner den Laserstrahl zwischen den einzelnen Tracks ausschaltet. Auf DAO sollten Sie beim Brennerkauf vor allem dann achten, wenn Sie Audio-CDs kopieren wollen. Besitzen die Audio-CDs zwischen den Musikstücken keine Pause, kann ein Brenner mit DAO auch diese Tracks kopieren. Brenner ohne DAO müssen eine Pause zwischen den Titeln einfügen, da sie dazwischen den Laserstrahl abschalten. Dafür ist eine gewisse »Anlaufzeit« notwendig, die diese Pause (immer zwei Sekunden) verursacht. Siehe auch Track-At-Once.

Image-File: Man unterscheidet zwischen zwei Arten: dem physikalischen und dem virtuellen Image. Beim physikalischen Image legt die Brennsoftware eine große Datei auf der Festplatte an, die alle Daten enthält, die Sie auf die Festplatte kopieren wollen. Vorteil: Die Gefahr eines Buffer-Underruns sinkt, weil die Festplatte weniger arbeiten muß. Nachteil: Auf der Festplatte muß ausreichend Platz vorhanden sein (bei einer vollen CD rund 650 MByte). Beim virtuellen Image geben Sie Ihrem Brennprogramm lediglich an, wo sich die Dateien befinden, die Sie auf CD kopieren wollen. Beim Brennen werden sie dann auf der Festplatte zusammengesucht. Vorteil: Man braucht keinen zusätzlichen Plattenplatz. Nachteil: Die Gefahr eines Buffer-Underruns steigt, wenn die Festplatte mit dem Aufsuchen der Daten nicht nachkommt.

ISO-9660: Diese Norm schreibt vor, wie eine Brennsoftware die Daten auf der CD zu speichern hat. Vorteil: Die CD läßt sich unter verschiedenen Betriebssystemen lesen. Nachteil: Man muß einige Einschränkungen in Kauf nehmen. So sind zum Beispiel keine langen Dateinamen erlaubt.

Joliet-Format: Das Joliet-Format erlaubt beim Speichern der Daten auf die CD lange Dateinamen und Sonderzeichen. Die CD läßt sich dann aber nur noch mit Windows 95 oder DOS lesen. Sie können das Joliet-Format ruhigen Gewissens verwenden, wenn Sie sowieso nur mit Windows 95 arbeiten.

Mixed-Mode-CD: Die Mixed-Mode-CD ist die Vorgängerversion der CD-Extra. Bei der Mixed-Mode-CD waren die Audio-Tracks jedoch in der zweiten Session gespeichert. Dadurch ließen sich die CDs in Hi-Fi-CD-Playern nicht abspielen, da diese nur auf die erste Session einer CD zugreifen können.

Multi-Session: Eine CD läßt sich in mehreren Durchgängen (Sessions) beschreiben. Eine Session kann dabei Daten- oder Audio-Tracks enthalten. Beschreiben Sie eine CD in mehreren Sessions, sollten Sie bedenken, daß jede Session rund 15 MByte zusätzlichen Speicherplatz braucht. Darin sind die Lead-In- und die Lead-Out-Daten enthalten. Mit diesen Daten kann der Brenner die einzelnen Sessions später zu einer verknüpfen, sobald Sie die CD finalisieren. Schließen Sie die CD, lassen sich keine weiteren Daten auf die CD brennen. Legen Sie die CD in ein normales CD-Laufwerk ein, verhält sie sich so, als wären die Daten in einer Session geschrieben.

Track: Ein CD-Recorder speichert die Daten in Tracks auf die CD. Ein Track kann dabei aus Musik oder aus normalen Daten bestehen.

Track-At-Once (TAO): TAO beherrschen alle CD-Brenner und ist die schlechtere Variante, um Audio-CDs zu brennen. Dabei schreibt der Brenner einen Track und stoppt dann den Brennvorgang – der Laserstrahl wird für kurze Zeit ausgeschaltet. Damit eine Verbindung zwischen zwei Tracks besteht, schreibt der Brenner nach jedem gespeicherten Track einen Run-Out-Block und bei jedem angefangenem Track einen Run-In-Block. Dies hat zur Folge, daß zwischen den Tracks eine Zwangspause von zwei Sekunden entsteht.

Virtual-Image: siehe Image-File.

(Florian Heise/tk)

Test: Diamond Monster 3D II

PC PLAYER Referenz

VOODOO ZWO STIMMT SPIELER FROH

Laut Hersteller hat sich die Monster mit dem 3Dfx/Voodoo-Chip etwa 800 000 mal verkauft. Grund genug für Diamond, mit dem brandneuen Voodoo-2-Chip ein neues Monster aus dem Käfig zu lassen. Wir konnten uns ein erstes Board schnappen und in der Spielepraxis testen.

Seit fast eineinhalb Jahren gibt es 3D-Beschleuniger mit Voodoo-Chipsatz. Das ist in dieser Branche eine verdammt lange Zeit. Nur Spitzenprodukte können sich über solch einen Zeitraum gegen die hellwache Konkurrenz behaupten. Was kann man also noch besser machen an so einem Beschleuniger? Ganz klar: Tempo und Auflösung. Um diese Ziele zu erreichen, ließ man sich bei 3Dfx einiges einfallen, als es die technischen Standards für die neue Voodoo-2-Generation festgelegt wurden. Als erste Grafikkarte mit diesem neuen Chip konnten wir eine noch lötwarme Diamond Monster 3D II in unserer Redaktion begutachten.

Im Vergleich zum Vorgänger-Monster hat man mehr Speicher spendiert: Statt 4 MByte kommt die Monster 3D II jetzt mit 8 oder optional sogar 12 MByte auf den Markt. Das RAM ist in Textur- und Bildspeicher aufgeteilt. Damit lassen sich bei der Auflösung schon deutliche Verbesserungen erzielen. Die Monster 3D II packt auf jeden Fall 800 mal 600 Bildpunkte. Bei manchen Spielen, die auf einen Z-Buffer verzichten (zum Beispiel G-Police von Psygnosis), sind sogar 1024 mal 768 Bildpunkte drin.

Mit mehr als 85 Frames in der Sekunde beim PC Player Direct3D-Benchmark legt die Monster 3D II ein Tempo vor, von dem andere nur träumen können.



Da staunt der Dino: Turok heizt dank Monster 3D II mit über 100 Frames pro Sekunde durch die Landschaft.

Auch an der Temposchraube wurde kräftig gedreht. Lief der Voodoo-Graphics noch mit 50 MHz, wandern die Daten beim Voodoo 2 jetzt mit 90 MHz zwischen den einzelnen Stationen. Ebenso leistungsfördernd wirkt der zweite Textur-Prozessor. Dieser ermöglicht neben trilinearem MIP-Mapping auch die Berechnung von zwei Texturen gleichzeitig. Ohne Zwischenstopp im Bildspeicher wird dabei ein Dreieck nicht nur mit einer Textur belegt, sondern bekommt auch noch den richtigen Helligkeitswert zugewiesen. Dieses Verfahren trägt den überaus handlichen Namen »Single-Pass-Multitexturing«. Um damit auch unter Windows 95 Vorteile zu erhalten, wird man allerdings auf DirectX 6 warten müssen, da DirectX 5 diese Funktion noch nicht unterstützt. Bis jetzt kommt man nur in Spielen, die auf Glide oder OpenGL aufsetzen, in den Genuß der zusätzlichen Leistung. Die Spielehersteller schlafen freilich nicht; beispielsweise soll Acclaims »Forsaken« bereits auf das neue Feature des Voodoo 2 angepaßt werden.

Futter für das Monster

Auch andere Hersteller haben angekündigt, spezielle Versionen ihrer Spiele für den Voodoo-2-Chipsatz herauszubringen. Schließlich ist eine Karte wie die Monster 3D II zu schade, um damit einfache Direct3D- oder Glide-Kost zu verarbeiten. Texturen und Polygone bis der Prozessor raucht, heißt das Motto. Von folgenden Titeln sind laut 3Dfx Umsetzungen in Vorbereitung:

So haben wir getestet

Die Monster 3D II von Diamond wurde für den Test in einen 266 MHz Pentium II eingebaut. Die Vergleichsgeräte waren ein Pentium II mit 300 MHz, einem Riva 128 in der AGP-Version und ein herkömmlicher Pentium MMX mit 200 MHz. In diesem werkelte eine Miro Hiscore 3D mit Voodoo-Graphics-Chip.
Sämtliche Testkandidaten mußten drei Benchmarks durchlaufen. Im ersten Test galt es, den Dinosaurier-Jäger Turok möglichst schnell durch den Dschungel zu scheuchen. Die zweite Hürde stellte der Final-Reality-Benchmark in der Version 1.1 dar, der sämtliche 3D-Funktionen abcheckt. Zu guter Letzt mußten die Kandidaten noch beweisen, was sie unter Direct3D leisten. Dafür kam der PC Player Benchmark zum Einsatz.

Testergebnisse

	Monster 3D II *	Riva 128 **	Miro Hiscore 3D ***
Turok	104,6 fps	50 fps	33,5 fps
Final Reality	3,65 Realitymarks	2,92 Realitymarks	2,54 Realitymarks
PC Player Bench	85,2 fps	45,4 fps	23,8 fps

* Pentium II mit 266 MHz ** Pentium II mit 300 MHz *** Pentium MMX mit 200 MHz

»Colin McRae« von Codemasters
»G-Police« von Psygnosis
»Heavy Gear« von Activision
»Incoming« von Rage
»Need for Speed 2 SE« von Electronic Arts

Zudem soll es noch einen bekannten 3D-Shooter in einer Version geben, die ausdrücklich für die Kombination aus zwei Voodoo-2-Karten optimiert ist. Spannend dürfte die E3-Messe sein, die Ende Mai in Atlanta stattfindet. Hier dürften zahlreiche weitere Spielehersteller Titel ankündigen, die den Voodoo-2-Chipsatz ausreizen.

Die harten Zahlen

Der Test hat eines klar gemacht: Die Monster hat in jeder Beziehung die Nase vorn. Egal, ob Direct3D oder über die eigenen Grafiktreiber, die Zahlen sprechen für sich. Selbst der superschnelle Riva 128 kann trotz mehr CPU-Leistung im Kreuz der Monster 3D II nicht das Wasser reichen. Im Schnitt ist der Voodoo-2-Chipsatz gut doppelt so schnell wie die Konkurrenz.



Auch im Final Realty Benchmark läßt sich das Monster nicht lange bitten: 3,65 Realtymarks verweisen die Konkurrenz auf die Plätze.

Doch eine Frage bleibt: Wofür soll der ganze Aufwand gut sein? Schließlich sind die Ergebnisse mit Riva-Chip und altem Voodoo auch nicht von schlechten Eltern.

Für die neue Monster und damit für den Voodoo 2 spricht der höhere Gesamtdurchsatz. Das bedeutet, daß der Chip nicht nur den höchsten Durchschnitt bei den Tests erreicht, sondern auch nie so weit in die Knie geht wie die anderen. Deutlich wird das besonders im Benchmark mit Turok: So bricht der Riva 128 an einer Stelle auf gut unter 20 Frames in der Sekunde ein, was der Spieler als deutliches Ruckeln wahrnimmt. Der gleiche Test mit der Monster 3D II hält sich beständig über 50 Frames in der Sekunde. Ruckeln also ausgeschlossen. Auch wenn es mal etwas hektischer auf dem Bildschirm zugeht, bleiben bei der Monster 3D II immer noch genügend Reserven, um die Darstellung flüssig zu halten.

Sonst noch im Angebot

Mit nur einer einsamen Monster im Rechner will es Diamond noch nicht genug sein lassen. Für den ganz ausgehungerten Power-User soll auch noch ein Package auf den Markt kommen, in dem zwei Monster 3D II mit dazugehörigem Verbindungkabel stecken. Damit kann man dann so richtig in Grafikpracht schwelgen. Das Gespann, das wohl »Mega-Monster« heißen wird, beschert dann Auflösungen bis 1024 mal 768 Bildpunkten auch bei Programmen, die den Z-Buffer benutzen. Stecken zwei Karten im Rechner, berechnet eine davon die ungeraden Bildzeilen, während die andere sich um die geraden Bildzeilen kümmert.

Auch in puncto Bildqualität hat sich die Monster 3D II deutlich gebessert: Nachdem auch die Monster 3D in der zweiten Generation über ein extra Kabel mit der 2D-Grafikkarte verbunden ist, sind Einbußen bei der Bildqualität nicht ganz zu vermeiden. Die Unschärfe hält sich aber auch bei hohen Auflösungen unter Windows in erträglichen Grenzen. **(tk)**



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT

Die Monster 3D II hat es mehr als in sich. Tempomäßig stellt die neue Voodoo-2-Karte alles bisher dagewesene in den Schatten und ermöglicht Grafikleistungen, die bis dato den teuren Maschinen von Silicon Graphics vorbehalten waren. Klar, Direct3D und AGP sind auch schön, doch die neue Monster zeigt, was Sache ist. Wer wie ich nie genug Power im Rechner haben kann, der kommt an diesem Grafik-Ungetüm nicht vorbei.
Bevor jemand »Soviel Leistung braucht kein Mensch« murmelt, sei er auf den Hardware-Appetit der Spieleentwickler verwiesen. Bis Weihnachten rechne ich mit mehreren Spitzentiteln, welche die Grafikkraft von Voodoo 2 auskitzeln. 3Dfx hat sich schließlich als Standardsetzer für 3D-Beschleuniger bewährt, was die Software-Industrie durch flotten Support würdigen dürfte.

Hardware-Tests



Bose Acoustimass

- Subwoofer-System
- Hersteller: Bose
- Circa-Preis: 1700 Mark

Nicht ohne Grund sind die Boxen »Acoustimass« von Bose weiterhin unsere Referenz. Ein winziges Stereo-Boxenpärchen, das auf jedem Schreibtisch Platz findet, wird von einem wuchtigen Subwoofer Marke »Kühlschrank« unterstützt. Drehregler für Laustärke, Baß und Höhen gibt es allerdings nur am Subwoofer; der muß sich also stets in Reichweite befinden. Verstärker und Netzteil befinden sich im Subwoofer. Einen Kopfhörer-Ausgang gibt es nicht.

Der Klang des Gespanns ist dann auch so, wie man ihn sich vorstellt: Glasklare Höhen, saubere Mitten und Bässe, die in die Magengrube gehen. Genau das richtige, um die Adrenalin-Ausschüttung beim 3D-Shooter zu erhöhen, die Freunde zu beeindrucken oder den Nachbarn das nötige Weltuntergangs-Feeling zu verpassen. Klar, daß die Boxen auch bei voller Lautstärke nicht verzerren – das sollte man aber mit Rücksicht auf den Rest der Gemeindeangehörigen tunlichst vermeiden. Die Bose Acoustimas sind wohl die einzigen PC-Lautsprecher, die man getrost auch mit der Stereoanlage benutzen kann. Wer sie für beide Zwecke zugleich einsetzt, der wird den exorbitanten Preis wohl eher verschmerzen können. (hf)

PC PLAYER Fazit

Wenn Geld keine Rolle spielt, sind die Bose-Boxen genau richtig. Selbst bei voller Lautstärke lassen einen die Acoustimass nicht im Stich und ermöglichen quasi Granateinschläge in Original-Lautstärke.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:







Interact Aerospace Gamma

- Aktive Lautsprecher
- Hersteller: InterAct
- Circa-Preis: 80 Mark

Je klangvoller der Name, desto besser das Produkt – sollte man meinen. Auf die kleinen Brüllwürfel mit dem Namen »Aerospace Gamma« der Firma InterAct trifft diese Prämisse nicht zu. Bei dem Minipaar handelt es sich um Aktiv-Boxen (Verstärker also integriert). Mit einem Drehregler schaltet man die Boxen ein und reguliert die Lautstärke. Zusätzlich gibt es zwei Schalter, mit denen die Bässe und Höhen verstärkt werden. Einen Kopfhörer-Ausgang sucht man vergeblich. Das Netzteil ist in den Boxen eingebaut; zur Stromversorgung muß die eine nur noch mit der Steckdose verbunden werden. Erfreulicherweise produzieren die Boxen auch voll aufgedreht keine hörbaren Brummgeräusche.

Der allgemeine Klang läßt allerdings zu wünschen übrig: zu mittenlastig und flach dröhnt es dem Tester entgegen. Räumliche Breite oder gar Tiefe kommt mit den Boxen überhaupt nicht auf. Alles klingt ein wenig matschig: »Transistorradio-Sound« ist der richtige Ausdruck. Immerhin schnarren die Boxen auch bei Voll-Power nicht, aber allzuweit will man die Aerospace Gamma ohnehin nicht aufdrehen. (hf)

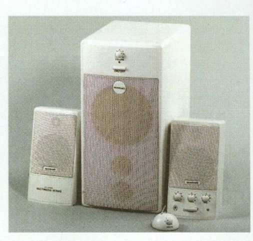
PC PLAYER Fazit

Um die Systemklänge von Windows wiederzugeben sind die Aerospace Gamma gerade noch gut genug. Für das gehobene Spieleerlebnisse ist das Pärchen aber eindeutig zu schwach auf der Brust.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:





Quadral SAM 45 und SAM SUB 100

- Lautsprecher/Subwoofer-Kombination
- Hersteller: Quadral
- Circa-Preis: 740 Mark

Im Gegensatz zu den »Aerospace Gamma« sind die »SAM 45« von Quadral schon »'n ganz annern Schnack«. Auch diese sind Aktiv-Boxen und beherbergen ein internes Netzteil. Für die Lautstärkeregelung, Höhen- und Baßanhebung existieren getrennte Regler. Zusätzlich gibt es hier den praktischen Kopfhörer-Anschluß, der die Boxen stummschaltet. Mitgeliefert werden außerdem Wandhalterungen nebst passenden Schrauben. Klanglich fehlt den Schreihälsen im Baßbereich natürlich etwas, aber was will man aufgrund der Kaffeedosengröße auch anderes erwarten. Immerhin regt sich was auf der Tischplatte, wenn subsonische Klangfetzen ins Spielgeschehen hämmern.

Witzig wird's dann mit dem Subwoofer-Zusatz »SAM SUB 100«, der als alleinstehende Box für die tiefen Frequenzen zuständig ist und den man nicht nur mit Qudral-Boxen kombinieren kann. Da die Box meistens unter dem Tisch stehen wird, liefert Quadral praktischerweise einen getrennten Lautstärkeregler mit.

Der Klang der dicken Box setzt genau dort an, wo es den Mini-Quadrals fehlt: Die beiden ergänzen sich hervorragend. Allerdings klingt die Dicke ein wenig matschig. (hf)

PC PLAYER Fazit

Guter Klang zu hohem Preis. Die SAM SUB 100 empfehlen sich für Spieler, die schon normale Boxen besitzen und zu edler Baß-Wummerigkeit aufsteigen wollen.

PC PLAYER Wertung

Gesamtwertung:





HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 335 555	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Activision	siehe Bomico	–	www.activision.com
Adventure Soft	siehe Bomico	–	–
Ascaron	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 54 323	Mo-Fr 10-12, 13-18 Sa 10-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 16 25 640	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 965 110	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.funsoft-online.com
Berkeley Systems	siehe Funsoft/Softgold	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Sierra	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 45 08 888	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
BMG	0180 53 04 525	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.bmginteractive.de
Bomico	06103 334 444	Mo-Fr 15-19 Uhr	www.bomico.de
Broderbund	0180 23 54 549	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Creative Labs	089 95 79 081	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo	05241 953 539	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr	www.cryomaxupport.de
Disney Interactive	069 66 568 555	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	www.disney.com
Dynamix	siehe Sierra/Coktel	–	–
Eidos Interactive	0180 52 23 124	Mo-Fr 11-13, 14-18, Sa+So 14-16 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	02408 940 555	Mo-Fr 9:30 -17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 795-120	Mo-Fr 9 -13 Uhr	empire.co.uk
Europress	siehe Bomico	–	www.europress.co.uk
Funsoft/Softgold	02131 965 111	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.softgold.com
Gametek	02131 600 456	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Greenwood	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Gremlin	siehe Funsoft/Softgold	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	siehe Bomico	–	http://gi.grolier.com
GT Interactive	040 27 855 306	Mo-Do 15-18 Uhr	www.gtinteractive.com
Hasbro Interactive	–	–	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 47 01 520	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Sierra/Coktel	–	–
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Fr 11-13 Uhr	www.interact-europe.de
Infogrames	0221 45 43 106	Mo-Fr 15-18 Uhr	www.infogrames.com
Interactive Magic	01805 221 126 (DM 0,48/min)	Mo-Fr 18-20, Sa+So 14-16 Uhr	www.imagicgames.com
Interplay	0211 52 33 222	24-Std.-Service	www.interplay.com
Interplay (ältere Spiele)	siehe Bomico	–	–
IONA	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Konami	069 950 812 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Linel	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Living Books	0044 14 29 520 251 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe Funsoft/Softgold	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe Funsoft/Softgold	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 971 999	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	0043 36 87 24 147 (Österreich)	Di, Do 15-18 Uhr	–
Mega Tech	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft	089 31 761 810	Mo-Fr 8:30-17 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 52 51 199	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Navigo	089 230 87 110	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 074 080 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	siehe Funsoft/Softgold	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Bomico	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	siehe Viacom	–	www.paramount.com
Playmates	siehe Funsoft/Softgold	–	www.playmatestoys.com
Psygnosis	01805 214 433	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Rainbow Kids	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sales Curve Int.	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Sierra/Coktel	06103 994 040	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Sir-Tech	siehe Virgin	–	www.sir-tech.com
Software 2000 (Spiele ab 12/97)	0190 572 000 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Software 2000 (Spiele bis 11/97)	05241 986010	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Funsoft/Softgold	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Bomico	–	–
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
Trimark	siehe Funsoft/Softgold	–	www.trimarkint.com (?)
Ubi Soft	0211 338 0033	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Velocity	siehe Funsoft/Softgold	–	www.velocitygames.com (?)
Viacom New Media	0130 820 115	Mo-Fr 8-17 Uhr (MEZ)	www.viacomnewmedia.com
Virgin	040 391 01 300	Mo-Do 15-20 Uhr	www.vie.com
Virgin Sound & Vision	siehe Funsoft/Softgold	–	www.vsv.com
Virtual Vegas	siehe Funsoft/Softgold	–	–
Vobis	0190 787 776 (DM 2,40/min)	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Warner Interactive	siehe GT Interactive	–	www.netcatalogs.com: 8210/cdrom_Home.html (?)



Zu schnell für Spiele

Nach meinem Umbau von einem 486DX/100-System auf einen Pentium/200MMX inklusive eines neuen Motherboards, wollen einige Spiele nicht mehr starten. Zum Beispiel auch mein geliebtes »Bleifuss 1«. Was kann man da machen? *(Herbert Trautwein)*

Als Spiele wie das erste »Bleifuss« entwickelt wurden, dachten die Programmierer kaum daran, daß die Computer mal wesentlich schneller werden würden. In den Programmen der Spiele kommt es deshalb zu Abstürzen. Einzige Hilfe: Machen Sie Ihren PC langsamer. Das schaffen Sie zum Beispiel mit Hilfe des BIOS, in dem Sie den internen Prozessor-Cache und den externen Cache auf dem Motherboard einfach abschalten. Das degradiert auch den schnellsten Pentium/233MMX zum 486DX2/66. Alte Spiel laufen dann wieder. Vergessen Sie aber nicht, den Cache für die normale Arbeit wieder zu aktivieren.

Hiscore am Fersehgerät

In der Ausgabe 2/98 haben Sie verschiedene 3Dfx-Karten getestet, darunter auch die »Hiscore 3D« von Miro, die einen TV-Anschluß besitzt. Mich interessiert nun, wo diese Karte an das Fernsehgerät angeschlossen wird. *(Philipp Thomas)*

Bei dem TV-Ausgang der Hiscore 3D handelt es sich um einen Video-Ausgang, der mit dem Video-Eingang des Fernsehgerätes und nicht mit der Antenne verbunden wird. Einige Geräte besitzen spezielle Video-Eingänge, andere werden über einen SCART-Stecker mit einem Video-Signal gefüttert. Ein entsprechendes Kabel ist auf beiden Seiten mit einem Cinch-Stecker verbunden und sieht aus wie die Mono-Version der Kabel, die Audio-CD-Player mit dem Verstärker der Stereo-Anlage verbinden. Die SCART-Version besitzt auf der anderen Seite einen großen breiten Stecker mit vielen Metallzungen. Entsprechende Videokabel bekommen Sie in Kaufhäusern oder Radio/Fersehfachgeschäften ohne Probleme.

Die Hiscore 3D von Miro besitzt einen Video-Ausgang, den Sie mit Ihrem Fersehgerät verbinden können. Am Fersehgerät kommt dafür entweder ein spezieller Video-Eingang oder die SCART-Buchse in Frage.

Schlechtes 2D

Mit Entsetzen lese ich in allen wichtigen PC-Zeitschriften von der »schlechten« 2D-Darstellung durch den Betrieb der Königin aller 3Dfx-Karten: der »Monster 3D« von Diamond. Läßt sich dieses Problem beheben, indem man zur Monster eine zweite 3D-Karte betreibt, die den Windows-Betrieb übernimmt? Ich plane meinen nächsten Rechner mit einer »XPERT@Work 3D-Rage Pro« von ATI zusammen mit der Monster 3D. Habe ich trotz der zweiten 3D-Karte, also der XPERT, Leistungseinbußen im 2D-Bereich, und wenn ja, gibt es irgend eine Lösung? *(Armin Treitz)*

Hier scheint ein kleines Mißverständnis vorzuliegen: Die Monster 3D beeinflußt die 2D-Leistung in keiner Weise. Die ersten Modelle verschlechterten lediglich die Bildqualität; das Bild wurde etwas unscharf. Mittlerweile hat Diamond das Problem behoben und liefert nun ein verbessertes Durchschleifkabel mit.

Nochmal zur Erinnerung: Zusatzkarten mit einem 3Dfx-Chipsatz kümmern sich ausschließlich um die 3D-Leistung im System und scheren sich um die 2D-Leistung überhaupt nicht. Die überlassen Sie einer bereits vorhanden normalen Grafikkarte. Ausnahmen sind Kombikarten wie die »Stingray 128/3D«, bei der Hercules einfach eine normale und eine 3Dfx-Karte auf einer Platine zusammengefaßt hat.

AGP oder nicht AGP

Ich bin mir nicht sicher, welchen Grafikkartentyp ich in meinem neuen Rechner einbauen soll, damit ich auch in Zukunft für Spiele gewappnet bin. In Frage kommt hier wohl nur irgendeine 2D-Karte in Verbindung mit einem 3Dfx-Board oder eine AGP-Karte wie die »Victory Erazor« von Elsa. Testberichten entnehme ich, daß momentan sehr viele Spiele eine 3Dfx-Karte voraussetzen. Ist es abzusehen, ob künftige Spiele AGP nutzen, oder werden weiterhin 3Dfx-Karten bevorzugt, da auch der »Voodoo 2«-Chipsatz in diesem Jahr erscheint. Kaufe ich mir nun eine AGP oder eine 3Dfx-Karte? *(Manfred Schmitt)*


AGP-Grafikkarten bieten für Spiele theoretisch eine höhere Leistung.

Kaufen sie erst einmal die 3Dfx-Karte. Einfach deshalb, weil eben immer mehr Spiele eine 3D-Karte voraussetzen und oft speziell für 3Dfx optimiert werden. AGP ist eigentlich nur dann ein Thema, wenn Sie sich ein Pentium-II-System zulegen wollen. Im Moment gibt es nämlich nur für diesen Prozessor entsprechende Motherboards, die einen AGP-Steckplatz besitzen (was sich in Zukunft aber durchaus ändern kann). Darüber hinaus wird es wohl nur wenige Spiele geben, die ausschließlich mit AGP laufen.

Mystique im Nebel

Wenn man bei der Mystique-Grafikkarte die Nebeldarstellung unter »PowerDesk« in den Desktop-Einstellungen aktiviert, ist die Landschaft im PC-Player-Benchmark plötzlich durchsichtig. Wie kommt das? *(Werner Höpfer)*



Wenn Sie bei den neuesten Mystique-Treibern die »Nebeldarstellung« aktivieren, kann es bei Spielen zu Darstellungsfehlern kommen.

Da die Mystique-Karte von ihrem Chip her die Nebeldarstellung nicht beherrscht, haben sich die Matrox-Programmierer in den neusten Treibern einen Kniff einfallen lassen, um doch noch eine entsprechende Darstellung hinzubekommen: Sie rastern die Flächen einfach auf. Leider scheint durch die Löcher im Raster bei einigen Spielen (und unserem Benchmark) der Hintergrund durch, so daß die Objekte plötzlich durchsichtig aussehen. Sollte Ihnen das bei einem Spiel passieren, deaktivieren Sie diese Funktion im Treiber einfach wieder. Kleiner Nebeneffekt: Die 3D-Darstellung wird mit Nebeleffekt langsamer. Die Funktion sollte man also von vornherein abschalten.

3D abschalten

Ich will mir eine 3Dfx-Karte kaufen, besitze aber schon eine »Terminator 3D/DX« von Hercules. Wie kann ich deren 3D-Funktionen abschalten, damit die 3Dfx-Karte bei 3D-Spielen zum Zuge kommt? *(Timo Spehl)*

Sie müssen die 3D-Funktionen Ihrer normalen Grafikkarte gar nicht abschalten. Spiele für 3Dfx nutzen die Karte automatisch. Spiele für Direct3D erkennen meistens die höhere Leistung der Karte und benutzen sie ebenfalls automatisch. Einige Spiele bieten dann noch Auswahlmenüs, in dem man die gewünschte 3D-Karte wählen kann. Theoretisch könnte es Games geben, die einfach loslegen und 3Dfx außen vor lassen. So ein Spiel ist uns bisher aber noch nicht untergekommen.

Modem-Zeche

Ich denke schon längere Zeit darüber nach, ein Modem zu kaufen. Nun würde ich gerne wissen, wieviel mich der Spaß im Monat kostet. Gibt es eine monatliche Grundgebühr wie beim Telefon, oder muß ich nur dann bezahlen, wenn ich im Internet surfe? Und falls ich mir ein Modem kaufe, reicht mein Pentium/133 mit 16 MByte RAM aus? *(Christian Spura)*

Eine spezielle monatliche Grundgebühr für ein Modem gibt es nicht. Zum einen fallen die gleichen Kosten wie bei normalen Telefongesprächen an. Wer viel mit dem Modem arbeitet, sollte sich einen zweiten Telefonanschluß anschaffen. Dann belegt das Modem nicht das normale Telefon, und Sie sind auch während des Surfens im Internet erreichbar (Infos unter http://www.telekom.de oder im Telefonshop). Zusätzlich kommen die Kosten für den Internet-Zugang hinzu. Die werden je nach Anbieter pauschal, über die Dauer des Zugangs oder über die Menge an geladenen Daten aus dem Internet abgerechnet. T-Online verlangt zum Beispiel grundsätzlich 8 Mark im Monat und für jede Minute im Internet bis zu 12 Pfennig. AOL kostet dagegen 9,90 Mark im Monat. Dafür hat man dann 2 Stunden im Internet zur Verfügung. Jede weitere Stunde kostet zusätzlich 6 Mark. Vergleiche der Anbieter lohnen sich also. Auf jeden Fall reicht ein Pentium/133 fürs Internet auf jeden Fall aus.

Schneller, schneller

Wir haben einen Pentium/100 mit 32 MByte EDO-RAM und würden gerne auf einen Pentium-II/233 aufrüsten. Zum Motherboard-Tausch gibt es jedoch einige Fragen.

1. **Wenn wir unser Motherboard gegen eines mit einem Pentium II mit 233 MHz austauschen, wird das dann mit anderen Hardwarekomponenten (CD-ROM, Soundkarten) kompatibel sein?**
2. **Alle Pentium-II-Komplettsysteme sind mit SDRAM ausgestattet. Hat das einen besonderen Grund? Heißt das, wir können unser EDO-RAM wegschmeißen?**
3. **Das Pentium II soll angeblich im grafischen Bereich sehr gut sein (AGP). Wird es dabei Probleme mit Grafikkarten geben (Matrox Mystique, 3D Karten)?**
4. **Müssen wir irgend etwas speziell berücksichtigen, wenn wir auf einen Pentium 2 umsteigen (Netzteil, Ventilator, SCSI versus EIDE, spezielle Treiber)?** *(Birgit und Herwig)*

1. Grundsätzlich gibt es keine Probleme mit eventuellen Unverträglichkeiten der bereits vorhandenen Hardware. Die Probleme, die auftauchen könnten (Plug-and-play, Interrupts, etc.), sind die selben wie bei normalen Pentium-Boards. Um dagegen möglichst umfassend gewappnet zu sein, würden wir uns im Moment nur Boards der Firmen Asus oder Gigabyte zulegen.
2. EDO-RAMs kann man tatsächlich in Pentium-II-Boards nicht mehr einsetzen. Wegschmeißen würden wir die Chips allerdings nicht. Mit dem Pentium/100 und dem alten Motherboard haben Sie noch einen prima Ersatz, falls mit dem neuen System mal etwas schief geht.
3. Der Pentium II ist auch ohne AGP schneller als ein normaler Pentium. AGP kann er außerdem nur nutzen, wenn eine Grafikkarte mit einem AGP-Anschluß im Motherboard steckt und Spiele AGP unterstützen. Im Moment gibt es noch keinen Grund »Hals über Kopf« eine AGP-Karte zu kaufen. Die alten Grafikkarten funktionieren im neuen Board weiterhin ausgezeichnet.
4. Fertigen Sie vor der Umrüstung auf jeden Fall (denken Sie sich hier viele leuchtend rote Ausrufezeichen) ein Backup Ihres Systems an. Nach dem Einbau des neuen Motherboard verlangt Windows nämlich nach seiner Installations-CD, um einen Haufen Treiber neu zu installieren. Da kann schon einmal etwas schief gehen. Eventuell ist auch eine komplette Neuinstallation von Windows 95 fällig. **(hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

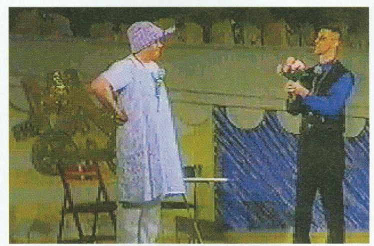
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge mit.

BIZARRE Anwendungen

Fassenacht, die Leiden schafft

Am Aschermittwoch ist alles vorbei? Aber nicht doch: Wer das ganze Jahr »Helau!« schreien will, schiebe einfach die CD-ROM »Fastnacht in Mainz« ins konfettiverklebte Laufwerk.

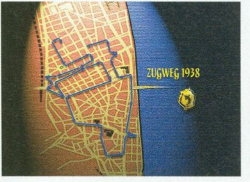
»Der Deutsche, der Humor entwickelt,
gründet am liebsten 'nen Verein.
Das Karnevals-Statut schreibt vor:
Einmal im Jahr darfst lustig sein.
Nüchtern kaum noch zu ertragen,
ist die Narren-Organisation.
Und nach dem Aschermittwoch lockt
die Fassenacht auf CD-ROM!
Wollemerse reilasse? – Tadä, tadä, tadä!«



Kerniger Fastnachts-Humor, für die Ewigkeit auf CD-ROM konserviert: Der junge schlanke Mann will partout den dicken alten Mann in Frauenkleidung heiraten.

Wir wissen nicht, welcher Festivitätsmuffel diesen skandalösen Einstieg für seine Büttenrede wählte. Nach dem Anblick der »Fastnacht aus Mainz« können wir seine Gefühle aber nachvollziehen. Die multimediale Würdigung der ambivalenten Welt des Karnevals ist in vier Bereiche unterteilt: »Geschichte«, »Straßenfastnacht«, »Vereine/Kooperationen« und »Saalfastnacht«.

Unter »Geschichte« wird auf einem Zeitstrahl die Entwicklung des Mainzer Karnevals minutiös von seinen Anfängen im Jahre 1838 bis in die Neuzeit aufgezeigt. Im vorigen Jahrhundert war der Karneval vor allem noch ein politisches Ausdrucksmittel gegen Repressalien der herrschenden Klasse und den Kaiser. Die Informationen über den Streit für mehr Bürgerrechte und Pressefreiheit lesen sich auch ganz interessant.



Historisch, historisch: Der Weg des Straßenzuges kurz vor Kriegsausbruch.

Spätestens ab der Mitte unseres Jahrhunderts hat der Karneval seine klassenkämpferische Bedeutung verloren. Das merkt man der Brisanz der Informationen verstärkt an. Will wirklich irgend jemand, der nicht aus Mainz kommt, wissen, daß am 11.02.1963 Anneliese Mehler zur Chefmarketenderin ernannt wurde? Oder daß der Hund vom Ersatzkapellmeister der Vereinigung »Die trüben Tassen« am Morgen der Generalprobe Durchfall hatte? Diese Pracht noch zu steigern vermag das Kapitel »Vereine/Kooperationen«. Die 31 närrischen Karnevalsverbände in und um Mainz herum werden mit Wappen, Abteilungen, wichtigen Ereignissen aus ihrem lustigen Treiben und Kontaktadresse präsentiert. Sehr schick. Auch eine Abbildung sämtlicher 35 Routen der Fastnachtszüge im Kapitel »Straßenfastnacht« durch das schöne Städtchen am Rhein seit 1838 bis heute vermag Ortsfremde nur bedingt zu erregen.



Im Jahre 1841 tobte der Kampf gegen die Zensur.

Die Abteilung »Saalfastnacht« kann nicht mehr viel herausreißen. In den Unterbereichen Musik, Reden und Film finden Sie hier zahlreiche Ausschnitte aus dem Festprogramm des Mainzer Carneval Vereins (MCV). Neun zackige Militärmärsche sorgen durchaus für Stimmung, die aber schnell wieder beim Hören der teilweise sehr historischen Festvorträge vergeht: Mainzer Dialekt in stark rauschender Qualität mit Künstlern vom Range eines Martin Murdo, der sich über Heringe ausläßt. Da weiß man dann auch sofort, warum diese Leute außerhalb der Karnevalszeit nirgendwo zu sehen sind. (uh)

FASTNACHT IN MAINZ

HERSTELLER: Logo

PREIS: 40 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486/50, Windows 3.1 oder 95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Räumt mit dem Vorurteil auf, daß die Deutschen immer so nüchtern und vernünftig sind.

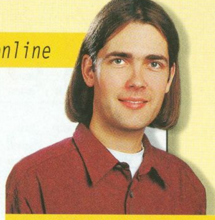
ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Ein klein wenig größer als 500 mal hintereinander »Helau« zu rufen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Bestätigt das Vorurteil, daß die Deutschen Humoransätze gerne mit Vereinsmeierei zuschütten.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Karnevalshasser aller Länder, hütet Euch: Mainz bleibt Mainz wie es singt und nervt.

start

Hallo Amt!



Stellen Sie sich vor, es gibt eine Telefon-Reform, und keiner merkt's. Seit dem 1.1.1998 sind in der EU die Telekommunikationsmärkte per Gesetz liberalisiert. Jede staatliche Telfongesellschaft muß also andere Anbieter in ihre Netze lassen. Steigender Wettbewerb hat nach den Gesetzen der Marktwirtschaft sinkende Endverbraucherpreise zur Folge. Jedenfalls auf dem Papier.

Für den wackeren Onliner, der sich nun ein billigeres Surfen im Internet erhofft, bleibt so gut wie alles beim alten. Die meisten Konkurrenten der Telekom bieten nur Fernverbindungen an und mieten, wenn überhaupt, für Ortsgespräche die Leitungen der Telekom.

Vergessen scheinen Pläne wie Sonderrabatte für die fünf am häufigsten gewählten Telefonnummern - dabei wären Modembesitzer oft schon für eine einzige Nummer dankbar, nämlich die ihres Providers. Wohl gemerkt: Solche Rabatte, beziehungsweise einen monatlichen Fixbetrag für Ortsgespräche, gibt es bei den amerikanischen Anbietern schon lange. Die Long-Distance-Gesellschaft Sprint lieferte 1994 sogar denjenigen, die eine gewisse Einheitenzahl vertelefonierten, zwei Sierra-Spiele ihrer Wahl frei Haus.

Hierzulande ist der Kunde noch immer der Dumme. Die Umschaltgebühren, die dann entstehen, wenn jemand die Telefongesellschaften wechselt, werden in den USA in der Regel von den Gesellschaften selbst getragen. In Deutschland wollte die Telekom den Fahnenflüchtigen eine dubiose Summe von 95 Mark abknöpfen, sah dann aber aufgrund einer fehlenden Genehmigung erst einmal von dieser Aktion ab.

Die Frage bleibt: Für wen lohnt sich der Wechsel zu einem Telekom-Konkurrenten? Am meisten können Sie bei einem hohen Ferngesprächsaufkommen sparen. Ohne ein Helferlein wie »ttarif« (http://www.heise.de/ct/ttarif) der Kollegen von der c't verirren Sie sich jedoch sehr schnell im Tarifdschungel. Und da sich Online-Dienste wie AOL oder CompuServe ohnehin nahezu flächendeckend im Ortsnetz tummeln, bleibt für die Internet-Fans zur Zeit alles wie gehabt.

Trotzdem: Wir sehen uns online!

Ihr Roland Austinat

Roland Austinat

Die besten Search-Engines

1. **HotBot** (http://www.hotbot.com)
2. **Yahoo!** (http://www.yahoo.de)
3. **Four 11** (http://www.four11.com)

HotBot, der neue Shooting Star von WIRED und Inktomi, ist der Redaktionsfavorit, wenn es um die Suche nach einem oder mehreren Stichwörtern geht. Im Nu landet ein Schwung von Webseiten auf dem Monitor, die alle etwas mit dem gesuchten Wort zu tun haben.



HotBot: Das Gemeinschaftsprojekt von WIRED und Inktomi ist die erste Wahl beim Suchen nach einem bestimmten Stichwort.

Yahoo! verfolgt eine andere Strategie. Hier katalogisieren Mitarbeiter eingehende Webseiten nach Inhalten, ählich wie in den gelben Seiten. Wollen Sie einen verschollenen Freund aufstöbern, ist **Four 11** die erste Wahl.

Angespielt: Aliens Online bei GameStorm

Alienjagd im Internet


Hilfe, ein Alien! Falls keine Online-Mitspieler verfügbar sind, laufen computergesteuerte Viecher durch die Gänge.

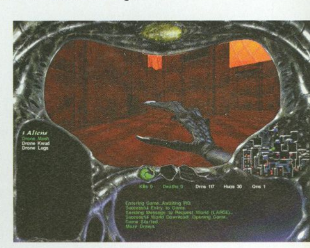
Bald können Sie im Internet mit diesem 3D-Shooter auf Alien-Hatz gehen – oder die Seite wechseln und bei ausgefahrenen Mundwerkzeugen leckere Marines-Truppen jagen.

Seit November des letzten Jahres läuft die Beta-Phase des Action-Titels »Aliens Online« beim Anbieter GameStorm. Dieser ist übrigens mit Kesmai verknüpft, eine der erfahrensten Firmen für Online-Spiele. Obwohl es sich hier um eine Testphase handelt, brauchen Sie dennoch einen Account bei GameStorm, der auf Kosten von 10 Dollar pro Monat kommt. Der erste Monat war bei Redaktionsschluß kostenlos. Haben Sie die Client-Software heruntergeladen (ein paar 100 KByte), muß noch das eigentliche Spiel auf Ihrer Festplatte gespeichert werden. Hier kommt ein Download von über 16 MByte auf Sie zu, der aber dank des fixen ftp-Servers mit einem 28.8er-Modem nur eine Viertelstunde dauert. Sie erhalten auf Anforderung auch eine CD, die noch weitere Front-Ends (Spielsoftware) wie »Air Warrior« enthält.



Ein wichtiges Hilfsmittel der Marines: Der »Motion Tracker«, ein Bewegungsmelder, der Aktivitäten in näherer Umgebung anzeigt.

Haben Sie sich erfolgreich eingeloggt (http://www.gamestorm.com), steht die Entscheidung an, auf welcher Seite Sie antreten möchten. Maximal drei verschiedene Identitäten als Marine-Infanterist und eine als Alien stehen zur Verfügung. Je nach Erfolg erhält der Spieler »Service Points«, eine Art Erfahrungspunkte, die auch über Beförderungen entscheiden. Dazu müssen Sie allerdings Mitglied eines »Fire Teams« sein, das sich vor dem eigentlichen Spiel formieren muß. Bis zu vier Soldaten gehen hier gemeinsam in den Kampf, wobei jeder spezielle Fähigkeiten wie Erste Hilfe hat. Man kann zwar auch allein eine Arena betreten, aber es empfiehlt sich, auf Unterstützung zu warten. Sobald die Korporalsstreifen Ihre Uniform zieren, können Sie ein Team führen, mit den Sergeant-Emblemen übernehmen Sie das Kommando in einem Gebiet – jeweils auf Wunsch.


Sie können auch selbst einen Vertreter des garstigen Getiers übernehmen. Das Front-End sieht dadurch ebenfalls anders aus, das Spiel läuft durch einen Rotfilter ab.

Bei den Aliens soll es später ein ähnliches System geben, bestehend aus den anhänglichen Gesichtsklammerern, Kriegern und Königinnen. Letztere dürfen Sie momentan aber noch nicht spielen. Sie haben freie Wahl zwischen fünf verschiedenen Arenen: die aus dem Film »Aliens – die Rückkehr« bekannte Kolonie LV426B, Raumstation Zeta 4, ein Raumfrachter und jeweils ein agrikultureller oder Minen-Planet.

Die Außerirdischen benutzen als Waffen Zähne und Klauen, die Marines sind mit Sturmgewehren, Pistolen und Schrotflinten ausgerüstet. Dazu gibt es noch Flammenwerfer und Maschinengewehre. Sehr nützlich ist der Bewegungsmelder, der alle Aktivitäten in einem gewissen Umkreis anzeigt. Als Alien kann man dafür alle Lebewesen auf der kleinen eingeblendeten Karte sehen, während Menschen dort nur Anzeigen für ihresgleichen bekommen. **(mash)**

Martin Schnelle

Als alter Fan der Filme war ich einst von Acclaims »Alien Trilogy«-Spiel ziemlich enttäuscht. Mit unerschütterlicher Hoffnung harre ich aller weiteren Produkte zum Thema, die da erscheinen. Auch wenn sich die Grafik bei Aliens Online auf dem Stand von ca. 1994 bewegt, habe ich doch zumindest eine schnelle Verbindung und außerdem reale Gegner und Mitstreiter. Besonderen Spaß macht es, als Alien durch die Lüftungsschächte zu streifen und sich auf ahnungslose Soldaten fallen zu lassen. Auf Seiten der Marines dagegen verbreitet sich schnell eine beklemmende Atmosphäre: Hinter jeder Ecke könnte eines dieser Biester lauern, aus der Entfernung hört man Feuer aus automatischen Waffen und die Schreie der Kameraden. Leider können Sie nicht per Maus nach oben und unten schauen, die Örtlichkeiten sind durch das recht kleine Fenster etwas unübersichtlich. Doch warten wir einfach ab, was sich bis zum endgültigen Release des Spieles noch tut.

ALIENS ONLINE – FACTS

- **Hersteller:** Kesmai/Mythic Entertainment
- **Genre:** 3D-Shooter
- **Termin:** 1. Quartal 1998
- **Anzahl der Mitspieler:** 8 pro Seite und Arena (Internet)
- **Besonderheiten:** Basiert auf den Aliens-Kinofilmen; Spieler können beide Seiten übernehmen; Vier-Mann-Kampfgruppen.

Sie suchen oder wollen verkaufen?



Sprechen Sie durch uns **480 000* Leser** mit einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 370 000 Leser* von



dazunehmen, erreichen Sie mit dieser Topkombi sogar **850 000* Kontakte!**

*AWA '97

Mein Text:

Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Blatt.

In dieser Rubrik:

☐ Biete an Hardware ☐ Biete Spiele ☐ Suche Hardware
☐ Biete an Software ☐ Verschiedenes ☐ Suche Software

☐ Privat ☐ Gewerblich (werden mit **G** gekennzeichnet)

Meine Anzeige soll erscheinen in:

	privat	gewerblich (zzgl. MwSt.)
☐ **PC Player**	DM 8,–*	DM 12,–*
☐ **Topkombination** PC Player + Power Play	DM 10,–*	DM 20,–*

**Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)*

Ich zahle:

☐ per Scheck (liegt bei)
☐ per Bankeinzug:

Kontoinhaber (Name, Vorname)

Bankinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon-Nummer

X

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Topkombination:

PC PLAYER POWER PLAY

1 Preis für 2 Objekte!!!

So einfach geht's:
Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Großbuchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein.

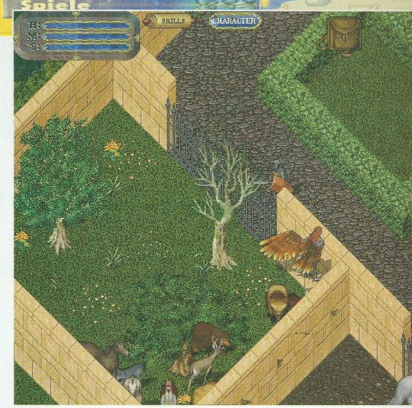
Den ausgefüllten Coupon senden Sie an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Kleinanzeigen ❑ PC Player ❑ Power Play
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder nutzen Sie unseren
24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/95-16 90

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

Online-Update: Ultima Online

Aufruhr in Britannia

Ein Produkt, das neue Maßstäbe setzt: In »Ultima Online« gestalten die Spieler selber die Story und tummeln sich tausendfach in der Internet-Fantasywelt. Doch sechs Monate nach dem offiziellen Start gerät Origins innovatives Vorzeigeprojekt immer mehr ins Kreuzfeuer der Kritik.

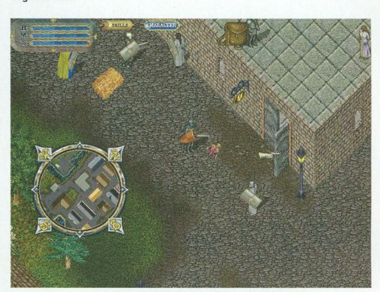


Im Zoo von Moon Glow lassen sich alle Kreaturen in UO gefahrlos begutachten.

Ultima Online ist in der Tat ein komplexes Fantasy-Rollenspiel, an dem Tausende von Online-Helden gleichzeitig teilnehmen können. Leider hinkt die Realität den Ambitionen der Designer immer noch hinterher. Endlose Lag-Time, schäferhundgroße Löcher im Spielablauf und Updates bei jedem zweiten Einloggen werfen bei den zahlenden Kunden die Frage auf, ob sie ihr hart verdientes Bares für das Privileg, ein Betatester sein zu dürfen, gen Origin schieben. In der Tat spannen designspezifische und technische Mängel den Geduldsfaden bis an die Reißgrenze.

Top oder Flop?

UO wird mit einer vielversprechenden Cut-Scene eröffnet, in der Sie erleben dürfen, wie das Juwel der Unsterblichkeit zersplittert. In jedem Fragment befindet sich eine perfekte Nachbildung von Sosaria, der Spielumgebung von Ultima Online. Dieser praktische Plot erklärt auch gleichzeitig, warum die gleiche Spielwelt über mehrere Server erreichbar ist. Charaktergenerierung ist denkbar einfach: Man wählt eine spezielle Charaktergruppe oder schafft einen Hybrid-Charakter. Kreieren Sie einen edlen Kämpfer/Zauberer, einen bösartigen Attentäter/Dieb oder einen fluchenden Fischer. Oder wie wär's mit einem bösartigen zaubernden Attentäter, der beim Fischen flucht? All dies ist möglich und allzuviel davon leider sinnlos. Wer will sich schon als Schneider oder Bäcker verdingen, wenn außerhalb der Stadttore das große Abenteuer lockt? Doch vorsicht: Sobald Sie die friedliche Idylle und den Schutz einer Stadt hinter sich lassen, rammt Ihnen garantiert jemand ein Schwert in der Rücken.



So wie dieser Torso sehen von »Player Killern« geplünderte Leichen aus.



An dieser Stelle, einem Paß nach Britannien, warten »Player Killer« besonders gern.

Die Rache der Lag-Dämonen

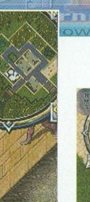
Lag-Time – also die Verzögerung zwischen einer Eingabe und deren Ausführung – ist nach wie vor das mit Abstand größte Problem. Dies wird besonders an Wochenenden und nach Feierabend deutlich, wenn die meisten Spieler von den Servern Gebrauch machen. Deutsche Spieler haben es aufgrund der Zeitverschiebung zumindest wochentags einfacher. Wenn die Amis gerade ihr Tagwerk beginnen, sitzen deutsche Spieler schon beim Abendessen. Natürlich arbeiten die Designer frenetisch an der Exterminierung der Bugs, dennoch scheint es, als würde jedes der beseitigte Krabbeltiere noch schnell einen Nachfolger hinterlassen. Die Kundendiensttelefone laufen heiß, und die UO-Webseite sieht aus wie das Beschwerdebuch der Telekom.

Kingdom of Germania?

Leider existiert immer noch kein eigenes deutsches Servernetz, wodurch sich das Lag-Time-Problem noch verstärkt. Dies hängt auch teilweise vom jeweiligen Internet-Anbieter und dessen Netzwerk-Backbone-Struktur ab. Wie dem auch sei: Deutsche Spieler warten nach wie vor auf den Anschluß auf das britannische Königreich. Ultima Online ist nur spora-

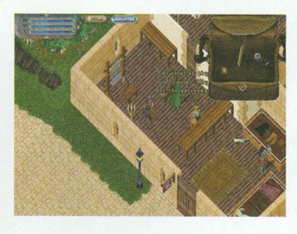


Magieunbegabte müssen Inseln per Schiff aufsuchen.





Zum Ausloggen benutzen Sie am besten das »Traveller's Inn«, da Sie so sofort verschwinden.



Das Schneiden ist ein einträgliches Handwerk.



disch im Versandhandel erhältlich und erfordert, nach Ablauf einer 30-tägigen kostenlosen Periode, den Besitz einer Kreditkarte. In Zukunft soll es allerdings möglich sein, eine virtuelle »Dauerkarte« in Form einer UO-spezifischen Zeitschrift zu erwerben, die eine CD mit Updates und einem speziellen Entschlüsselungscode enthält. Dieser Code erlischt nach jeweils drei Monaten. Das Magazin richtet sich in erster Linie an Anfänger und gibt wertvolle Tips zur Aufrüstung eines Spielcharakters und weist auf besondere Ereignisse im UO-Universum hin. Der Preis von knapp 30 Dollar für ein Vierteljahr entspricht dem normalen Monatspreis, den Sie ohnehin zahlen würden.

Seriöse Versandhändler und gutsortierte Softwareläden werden dieses Produkt sicher in ihr Sortiment aufnehmen. Anderenfalls bietet die Origin-Webseite eine – wiederum kreditkartenabhängige – Bestelloption. **(Markus Krichel/mash)**

Origin nimmt Stellung

Was meinen die Entwickler zu den oben genannten Problemen? Was tut Origin um die Situation zu verbessern? Im folgenden Interview nimmt der Chefdesigner Star Long Stellung zu den am häufigsten genannten Problemen.

PC PLAYER: Wieviele Personen arbeiten eigentlich zur Zeit an Ultima Online?

STAR LONG: Die UO-Entwicklungsabteilung verfügt über 25 Mitarbeiter. Wir sind ständig mit der Verbesserung des Spiels beschäftigt. Daneben haben wir noch Game Masters und bieten Kundendienst via E-Mail und Telefon. Das sind noch mal circa 30 Leute, und die freiwilligen Helfer innerhalb des Spiels sollten wir auch nicht übersehen.

PC PLAYER: Für wieviele Spieler betreibt Ihr den Aufwand?

STAR: Fast 100 000 registrierte User. Unser bisheriger Rekord für die meisten Spieler, die zur gleichen Zeit im Spiel waren, liegt bei 12 000. Im Durchschnitt haben wir etwa 7000 Spieler.

PC PLAYER: Welche Verbesserungen sind für die Zukunft geplant?

STAR: Alles, was notwendig wird. Ultima Online ist eine Spielewelt, die sich ständig ändert. Und damit verändert sich auch die Balance des Spiels. Es ist eine echte Herausforderung, einen Mittelweg zu finden, der sich der Anzahl der Spieler anpaßt und sowohl Anfängern als auch Veteranen den gleichen Spielspaß bietet. Stabilität und Lag-Time sind offensichtlich ein großes Problem. Ökonomisches Gleichgewicht, neue Kreaturen und Monster, das Kampfsystem und Player-Killer sind andere Aspekte, an denen wir arbeiten.

PC PLAYER: Könntest Du ein bißchen konkreter werden?

STAR: Das Lag-Time Problem ist schon wesentlich besser geworden. Wir haben zwei neue Server eingerichtet – es sind jetzt insgesamt zehn – und weitere werden folgen.

Player-Killer versuchen wir mit einem neuen System zu kontrollieren. Wenn ein Spieler böswillig zuviele andere Spieler killt, wird ein Kopfgeld ausgesetzt und sein Guthaben gepfändet. Spieler, die sich edel benehmen, können als Wächter fungieren. Dazu erhalten Sie einen speziellen Schild, den sogenannten Virtue-Guard.

PC PLAYER: Überrascht es Dich, daß in einem Ultima-Spiel soviele den Weg des Bösewichts wählen, obwohl das Leitmotiv für die bisherige Serie Güte, Ehre und Tugend waren?

STAR: Ja und nein. Im Alpha-Test waren die Spieler wesentlich netter zueinander. Es gab ein Gefühl der Zusammengehörigkeit. Jetzt geht es ein wenig härter zu. Viele dieser Auseinandersetzungen sind persönlicher Natur. Gilden, die sich bekriegen, oder Spieler, die sich gegenseitig nicht riechen können. Trotzdem sollte man nicht übersehen, daß ein Großteil der Spieler nach wie vor den Weg der Tugend vorzieht.

PC PLAYER: Das Player-Killer-Problem mag sicherlich auch damit zu tun haben, daß es nicht genug zu tun gibt. Viele UO-Spieler beklagen das Fehlen von Quests und echten Zielen, wie man sie von traditionellen Rollenspielen kennt.

STAR: Das wird sich ebenfalls ändern. Wir haben gerade einen neuen Designer eingestellt, einen RPG-Spezialisten, dessen Aufgabe nur darin besteht, Quests und neue Aufgaben zu entwickeln. In diesem Bereich wird sich in naher Zukunft einiges tun.

PC PLAYER: UO war zu Beginn eigentlich als internationales Produkt ausgelegt. Wird es denn nun bald eine deutsche Version und eigene in Deutschland installierte Server geben?

STAR: Das Problem sind nach wie vor die hohen Telefonkosten in Europa, vor denen viele Spieler zurückschrecken. Solange es keine privaten Telefongesellschaften gibt, die ähnliche Preise wie hier in den Staaten anbieten, ist das Online-Spielen einfach noch zu teuer. Wir wollen nach wie vor Server in Deutschland installieren und planen eine vollständige Lokalisierung des Produkts.

Zur Zeit arbeiten wir an einem Programm, das die Benutzung neuer Fonts ermöglicht, damit Sonderzeichen wie Umlaute oder asiatische Sprachen in der US-Version gezeigt werden können. Es spielen einfach zuviele Faktoren mit. Das ist eine Entscheidung, die in der Marketing-Abteilung getroffen werden muß.

PC PLAYER: Hast Du noch ein paar abschließende Worte an die deutschen UO-Spieler?

STAR: Ja. Wir haben uns diesem Projekt mit Leib und Seele verschrieben, und es wird jeden Tag besser. Heutzutage sind die meisten Single-Player-Spiele mit Bugs übersät, daher muß man bei einem so komplexen Multiplayer-Spiel den einen oder anderen Rückschlag erwarten. Die Verbesserungen, an denen wir arbeiten, werden den Spielspaß erheblich erhöhen. Ich bitte um Geduld.

Actionspiel für Fortgeschrittene

Tanarus

Mit Online-Panzeraction steigt Sony Interactive ins Internet-Spielgeschäft ein. Welche Probleme dabei auftauchen, und was man alles falsch machen kann, lesen Sie hier.

▲ Transparenzeffekte werten die Explosionen auf, außerdem sind so hochgefahrene Schilde gut zu sehen. (3Dfx)

Die Riege der am PC ziemlich seltenen Panzerspiele bekommt Zuwachs. Auf der Website http://www.tanarus.com laden Sie entweder das rund 16 Megabyte große Spielfile herunter, oder Sie kaufen sich die CD-Version von »Tanarus«, mit der Sie außerdem den ersten Monat kostenlos spielen können. Ansonsten müssen Sie für die ersten drei Monate sechs Dollar pro Monat bezahlen, danach zehn Dollar. Falls Sie sich nicht registrieren lassen, steht noch die Shareware-Variante zur Verfügung, die stark eingeschränkt ist. So dürfen Sie sich in lediglich zwei Arenen einloggen, außerdem gibt es nur einen Panzer. Sind Sie Mitglied, wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, in welchem mehrere Städte darauf warten, von zerstörungswütigen Tankfahrern be- und wieder entvölkert zu werden. Dies tun Sie mit fünf Kettenfahrzeugen, die von der Kompaktklasse »schnell, leicht gepanzert, leicht bewaffnet« bis hin zu langsamen, dafür aber um so stärkeren Ungetümen reichen. Vor der Schlacht suchen Sie sich noch die passende Bewaffnung aus, die unterschiedliche Sorten Kanonen, Energiegeschütze und Raketenwerfer umfaßt. Wichtig ist dabei, auf den Ladezustand der Batterie zu achten. Jeder Laserschuß kostet Energie, ebenso das Herumfahren. In der Nähe der eigenen Basis laden Sie Ihren Stromvorrat wieder auf, andernfalls bewegt sich der Panzer nur noch mit 30 Prozent der Höchstgeschwindigkeit und ist somit ein willkommenes Ziel.



◀ Im Vollbildmodus sind die wichtigsten Daten noch zu sehen. (Software-Rendering)

Die Arenen bestehen aus Häusern, Rampen und Straßen, in denen aus mehreren Spielmodi gewählt wird. Neben dem Deathmatch dürfen Sie auch Team gegen Team oder gegen einen einzelnen Duellanten antreten. Wenn Sie die Kampfschauplätze nicht mögen, konstruieren Sie mit dem mitgelieferten Missions-Editor einfach selbst welche. Gesteuert wird mit Tastatur oder Joystick, die Maus wird unverständlicherweise nicht unterstützt. Mit einer 3Dfx-Karte erhalten Sie schönere Explosionen, viel hübscher wird die triste und sich spät aufbauende Grafik dadurch aber nicht. (mash)



Wand- und Bodentexturen wirken eher langweilig. (3Dfx)

Martin Schnelle ★★

Hier wurde Potential verschenkt: Tanarus erinnert etwas an den alten Battlezone-Automaten von 1980, doch der Funke will nicht überspringen. Das liegt weniger an der mäßigen Grafik, die durch Direct3D-Unterstützung kaum aufgewertet wird. Vielmehr wurde die Steuerung ziemlich verkorkst. Spiele wie Heavy Gear zeigen, wie man Körper und Torso (in diesem Fall: Fahrgestell und Turm) perfekt mit Maus und Keyboard kontrollieren kann. Eine Mausunterstützung suchen Sie hier aber vergeblich. Dazu müssen Sie sich eine Unzahl von Tastaturbefehlen merken, die in der Hitze des Gefechts für manche Fehlbedienung sorgt.

Darüberhinaus mußten wir in der Testphase fast täglich neue Patch-Downloads hinnehmen, die teilweise trotz guter Verbindung eine knappe Stunde dauerten. Auch im Spiel selbst sind mehrsekündige »Hänger« an der Tagesordnung, wodurch Sie trotz einer hervorragenden Ausgangsposition häufig zusammengeschossen werden.

Auf der Haben-Seite stehen dafür die vielen Möglichkeiten, den Panzer etwa mit Waffen oder Unsichtbarkeitsschilden auszurüsten. Sony Interactive veranstaltet zudem viele Wettbewerbe und prämiert beispielsweise den schönsten von User-Hand ausgetüftelten Auftrag.

- \+ Viele Ausrüstungsteile
- − Mäßige Grafik
- − Oft Hänger im Spielablauf
- − Überkomplizierte Bedienung

Tanarus

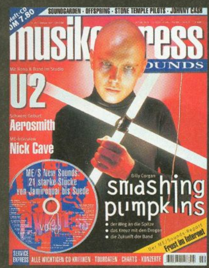
Hersteller:	Sony Interactive
Testversion:	Importversion 1.0.2
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	maximal 32 pro Arena
Ca.-Preis:	100 Mark (Box-Version)
3D-Karten:	Direct 3D
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM, 28.8-Modem
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 33.6-Modem, 3D-Karte

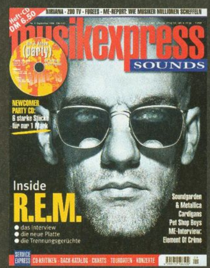
PC PLAYER Wertung

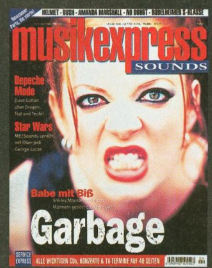
Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	30	Komplexität:	60
Steuerung:	20	Multi-Player:	60

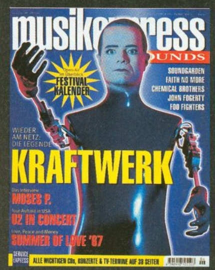
Spielspaß: 34

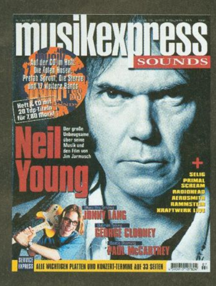
das ohr am puls der zeit

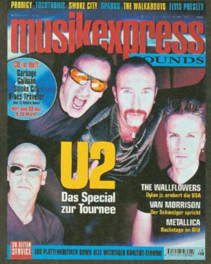






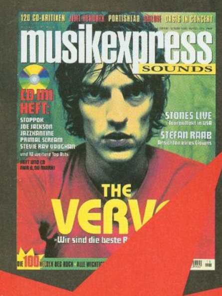


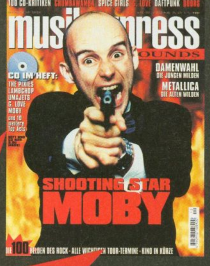




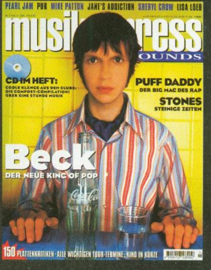












Jeden Monat neu!

musikexpress
SOUNDS



Online Dienst des Jahres!

Weil...

Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Weil...

Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!



Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!



Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

st des T··Online·

Gratis!
Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der Heft CD





Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:

Empfehlung connect 5/97

Super Modem inkl. Software und T-Online-Anmeldung **ab 99,– DM**

Für alle, die jetzt einsteigen wollen, aber noch kein Modem haben: das Skyconnect erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online!

Super-Service: 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis zu 115.200 bit/s.
Mit Kommunikationssoftware ballOON: Damit wird Ihr PC zum Kommunikationstalent: Faxe senden und empfangen mit bis zu 14.000 bit/s, Anrufbeantworterfunktion (über Soundkarte), Mailbox- und Terminalfunktion und vieles mehr.
Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware: CD-ROM-Laufwerk
Windows 3.1x und Windows95: 486 Prozessor, 16 MB RAM empfohlen
WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM
Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder höher
OS/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28
oder per Fax 01 80/5 67 28 29

Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich per Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden. In wenigen Minuten starten Sie in die faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

- **10,- DM Freieinheiten!**
- **10 Tage keine Grundgebühr!**
- **50,- DM Anmeldeentgelt gespart!**



Die T-Online-Software 2.0x, mit der Sie Höchstleistungen erzielen, erhalten Sie gratis nach Ihrer Anmeldung per Post!

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur





Bestellcoupon

T··Online·

✗ **Ja,** ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für T-Online zu (Best.Nr. 8700).

Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das
- ☐ Skyconnect 33.600 für nur 99,- DM (Best.-Nr. 9025)
- ☐ Skyconnect 33.600 inklusive ballOON für nur 129,- DM (Best.-Nr. 8717)

Den Rechnungsbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:
☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

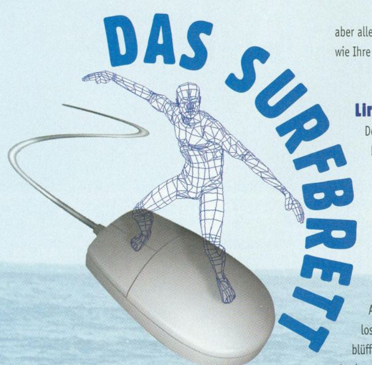
Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum | Unterschrift

Kennziffer: 002 048 T



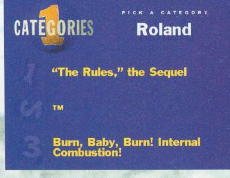
Spiel, Spaß, Spannung – erleben Sie die ultimative Aprilscherz-Website, und entspannen Sie sich anschließend bei einer Runde »You don't know Jack«.

Online

Wer bitte ist Jack?

Sie kennen ihn noch aus dem Testteil unserer letzten Ausgabe: Jack, den fröhlich-neurotischen Moderator von »You don't know Jack«. Das flotte Ratespiel gibt es in den USA schon seit geraumer Zeit auch im Internet – warum nicht einmal ein Spielchen wagen? Wenn Sie des Englischen mächtig und ein Fan der amerikanischen TV- und Kinoszene sind, laden Sie sich die kostenlose »You don't know Jack – The Netshow« herunter. Das Programm ist nur knapp zweieinhalb MBytes groß, alle Fragen, Melodien und weitere Gimmicks kommen live über die Internet-Verbindung. Und das gar nicht mal langsam: Schon mit einem 28.8er-Modem flutschen Jacks Kommentare zügig durch die Leitung. Pro Runde müssen Sie eine Handvoll Werbespots über sich ergehen lassen, dafür ist das Spiel kostenlos. Außerdem ist der Lerneffekt immens: Was Sie hier erfahren, wird in deutschen Schulen nur höchst selten gelehrt. Echte Freaks versuchen sich an einer besonderen Sport-Variante der Online-Show. Sie sollten dafür aber alle Eigenheiten von Foot- und sonstigen Bällen wie Ihre Westentasche kennen.

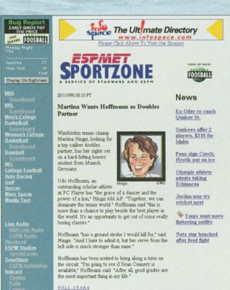
http://www.berzerk.com



Die amerikanische Internet-Version von You don't know Jack steht mit den verrückten Themengebieten der deutschen Fassung in nichts nach.

Lirpa, lirpa!

Der 1. April naht mit Riesenschritten. Wir zelebrieren den jährlichen Verulkungstag in diesem Heft mit einem eigenen Preisrätsel, doch das muß es noch nicht gewesen sein. Wollen Sie einen Bekannten mit seinem Namen in einer CNN-Titelzeile verblüffen, steuern Sie am besten noch heute »Aprilfools.com« an. Hier können Sie den Namen Ihres Opfers in eine Reihe von Juxmeldungen einsetzen. Anschließend schreibt der Server dem ahnungslosen Kollegen eine E-Mail, in der er auf die verblüffende Tatsache hingewiesen wird. Von Heinrich Lenhardt als Coach für Tiger Woods bis zu Henrik Fisch als neuem Darsteller in Terminator 3 – da bleibt kein Auge trocken. Wenn das noch nicht genug ist, lassen Sie eine Lotteriegewinn-Mail vom Stapel oder schicken gegen geringes Entgeld eine reale Postkarte aus einem weitentfernten Urlaubsort, ohne jemals dort gewesen zu sein. **http://www.aprilfools.com**

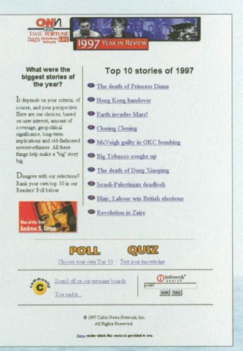


Udo Hoffmann als Sparringpartner von Martina Hingis – Wunsch oder Wahrheit?

Album '97

Wenn sich zum Jahreswechsel die TV-Sender mit mehr oder minder guten Jahresrückblicken überbieten, können Sie natürlich alle sozialen Kontakte abbrechen, den Videorecorder programmieren und so alle Sendungen abfangen. Haben Sie einen Internetzugang, lehnen Sie sich auch noch 1998 gemütlich im Stuhl zurück und tippen lässig die unten aufgeführte URL ein. Die bringt Sie auf die »1997 Year in Review«-Seiten von CNN und Pathfinder, auf denen nicht nur Standard-Kategorien wie Show Business, Weltnachrichten oder Wirtschaft lagern. Darüber hinaus gibt es beispielsweise eine Rückschau auf die wichtigsten Internet-Entwicklungen des letzten Jahres oder eine Liste von Themen, die 1998 für Schlagzeilen sorgen könnten. Der einzige Haken: Alle Texte sind auf Englisch und teilweise etwas US-zentrisch. Die zehn Firmenchefs, die in der Abteilung Wirtschaft herumlungern, stammen alle aus den Vereinigten Staaten.

http://cnn.com/SPECIALS/1997/year.ender/

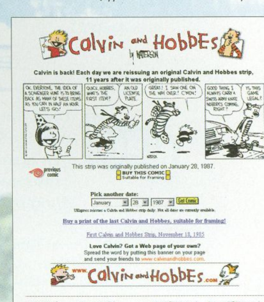


Der etwas andere Jahresrückblick: Sie können auf den Seiten von CNN und Pathfinder sogar Ihre Kommentare zu den Top-10-Listen abgeben.

Zwei kleine Strolche

Auch wenn Bill Watterson keine »Calvin & Hobbes«-Cartoons mehr zeichnet – im Internet können sich Fans des kessen Dreikäsehochs und seines gestreiften Plüschtigers täglich eine neue Dosis anschauen. Zwar handelt es sich um elf Jahre alte Strips, doch sie haben deswegen nichts von ihrem Witz eingebüßt. Chefzeichner Bill plaudert auf den Seiten höchstpersönlich aus dem Nähkästchen; beispielsweise, woher die beiden Helden ihre Namen haben. Dazu gibt es ein Nachrichtenbrett für Verehrer des dynamischen Duos, Links zu Fanseiten und vieles andere mehr. Natürlich dürfen Sie auch Bücher, Originalzeichnungen und ähnliche Devotionalien ordern. (ra)

http://www.calvinandhobbes.com/



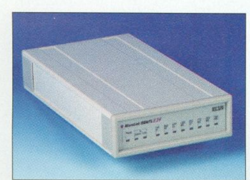
Oooh, sind die süß: Mit der Homepage von Calvin & Hobbes ist Ihnen hochwertiger Cartoon-Humor und die Gunst der Freundin sicher.



Digitale Domäne

Ein Freund von mir hat sich einen ISDN-Adapter gekauft. Seitdem liegt er mir damit in den Ohren, wie langsam mein altes Analog-Modem doch sei. Ich dachte bisher, die Übertragungsgeschwindigkeit von 33,6 Kbps wäre ausreichend.

Laden Sie tägliche mehrere MByte aus dem Internet herunter oder übertragen Sie große Datenberge per Direktverbindung? Besitzen Sie in Ihrer Wohnung bereits einen ISDN-Anschluß? Dann würden wir in der Tat zu einem blitzschnellen ISDN-Adapter raten. Bei uns hat sich eine Hybridlösung, die auch wie ein ganz normales Analogmodem betrieben werden kann, bestens bewährt. Wenn Sie hingegen nur E-Mail lesen und schreiben oder ab und an ein Online-Spielchen wagen, nutzt Ihnen der Flitzer nur wenig: Die übertragene Datenmenge ist bewußt so gering gehalten, daß auch Eigentümer einer langsameren Datenschleuder noch nicht in den Sparstrumpf greifen müssen. Ein Modem mit einer Übertragungsgeschwindigkeit von 33,6 Kbps reicht hier noch völlig aus. Außerdem gilt: Jedes Modem kann die Bits und Bytes nur so schnell an den PC weiterleiten, wie es dieser auch empfängt. Schickt ein überlaufener Server diese nur im Schneckentempo weiter, hilft Ihnen auch das schnellste ISDN-Gerät nichts.



Das Elsa ISDN TL V.34 ist ein Hybridgerät: Es arbeitet sowohl im ISDN- als auch in einem analogen Modem-Modus.

Der kleine DFÜ-Laden

Ich stehe kurz vor dem Nervenzusammenbruch: Was ich auch tue, Windows 95 speichert meine Einstellungen im DFÜ-Netzwerk nicht. Immer, wenn ich mich mit meinem Provider verbinden will, muß ich meinen Namen und das Paßwort mühsam von Hand eingeben. Vor einer Woche hat es aber noch geklappt.

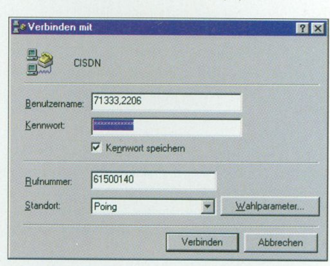
Willkommen im Club – dieses Problem macht auch uns in der Redaktion in schöner Regelmäßigkeit zu schaffen. Dabei gibt es extra das »Kennwort speichern«-Feld. Doch was tun, wenn dieses in grau gehüllt ist und gar nicht angeklickt werden kann? Drei Dinge müssen erfüllt sein, damit Ihre Daten überhaupt gespeichert werden:

1. Ein Netzwerk-Client muß über die Netzwerk-Abteilung der Systemsteuerung installiert worden sein. Normalerweise ist das Microsofts Client für Microsoft- oder Novell-Netzwerke. Alternativ aktivieren Sie in Systemsteuerung-Kennwörter unter »Benutzerprofile« den zweiten Auswahlpunkt »Beim Anwählen werden die individuellen Einstellungen des Benutzers wiederhergestellt.«
2. Sie dürfen beim ersten Windows-Start die Frage nach einem Kennwort nicht mit der Escape-Taste überspringen. Anderenfalls nimmt Windows an, daß Sie die Paßwörter immer selbst eingeben wollen. Geben Sie statt dessen Ihren Namen und ein eventuelles Paßwort ein. Diese erscheinen später im DFÜ-Einwahlbildschirm und können durch die Online-Angaben ersetzt werden.
3. Bevor Sie sich nicht einmal erfolgreich mit beispielsweise Ihrem Provider verbunden haben, merkt sich das DFÜ-Netzwerk Ihre Angaben generell nicht.

Es hakt noch immer? Keine Angst. Windows 95 speichert alle Paßwörter verschlüsselt in einer Datei im Windows-Verzeichnis. Sie endet auf ».PWL« (für Paßwortliste), davor stehen die ersten acht Buchstaben Ihres Anmeldenamens, also beispielsweise »ROLANDAU.PWL«. Ist diese Datei fehlerhaft, kann es zu DFÜ-Trubel kommen. Schließen Sie daher alle Anwendungen bis auf den Explorer, und löschen Sie die Datei. Starten Sie Windows neu und geben erneut Namen und Paßwort ein.

Muckt das DFÜ-Netzwerk noch immer, suchen nach der Datei »RNA.PWL«, löschen auch diese wie zuvor beschrieben und booten neu.

Sollten alle Maßnahmen fehlschlagen, hilft nur noch die Radikalkur: Deinstallieren Sie das DFÜ-Netzwerk über den Eintrag »Software-Windows-Setup« in der Systemsteuerung, löschen Sie die beiden PWL-Dateien, und installieren Sie nach einem Neustart alle Komponenten wie oben beschrieben neu. **(ra)**



Wunsch und Wirklichkeit: Wir sagen Ihnen, wie Ihre Angaben dauerhaft im DFÜ-Netzwerk erscheinen.

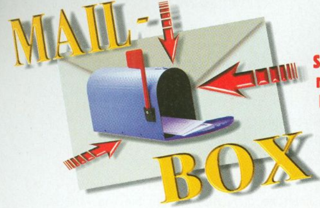


Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail:
ttoPCP@aol.com

Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir nicht alle Fragen persönlich beantworten können.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

No Hype

Erstmal nachträglich alles Gute zum 5jährigen Jubiläum. Ihr seid für mich die kompetentesten Spieletester, und bisher konnte ich Eurer Meinung immer vertrauen. Besonders gut in der letzten Ausgabe haben mir Bericht und Einstellung zum »Spiele-Hype« (PC Player 2/98) gefallen. Ihr seid damit die einzige mir bekannte Zeitschrift, die diesen Trend nicht unterstützt. Trotzdem verstehe ich dann nicht, warum Ihr zu manchen Spielen schon vor einem Test Specials druckt, ohne zu wissen, ob das Spiel nun gut wird oder nicht. Das könntet Ihr Euch meiner Meinung nach sparen und diese Energie lieber in einen größeren Test des betreffenden Spieles stecken.

Früher hattet Ihr auch Berichte wie »Adventures von gestern bis heute«. So etwas wünsche ich mir mehr, zum Beispiel könntet Ihr auch über die Entwicklung einer bestimmten Spielefirma (wie LucasArts) mal was schreiben. **(Thomas Widra)**

Danke für das Lob. Die konkrete Anregung zu etwas tieferschürfenden Schwerpunktberichten haben wir inzwischen aufgenommen. In jeder PC Player gibt es jetzt einen intensiven Artikel zu einem bestimmten Genre. Diesen Monat nehmen wir uns zum Beispiel die Runden-Strategiespiele ausführlich vor.

Schatten über Riva

In Sachen 3D-Karten habt Ihr Euch ja inzwischen ein paar dicke Scheuklappen zugelegt – außer 3Dfx scheint es keine weiteren Karten zu geben. Daß inzwischen von Spiele-Herstellern massiv auf Direct3D gesetzt wird und der ziemlich betagte Voodoo-Chip gegen solch fortschrittliche Konkurrenten wie etwa NVidias Riva128 ein ziemlich verkümmertes Bild abgibt, scheint da nebensächlich. Daß 3D-Tests jetzt nur noch mit Voodoo- bzw. Voodoo-Rush-Karten durchgeführt werden (PC Player 2/98) und der (doch ziemlich umstrittene) Voodoo-II-Chipsatz von Euch unverhältnismäßig hochgepusht wird, rundet das Bild dann ab. Schreibt endlich wieder objektiv! **(Thilo Fromm)**



»Ziemlich betagt, grummel«: Die Anti-Voodoo-Lobby schreibt zurück.

Irgendwo auf der Welt gibt es immer eine Grafikkarte, die mit irgendeinem Benchmark besser abschneidet als die von uns empfohlenen Modelle. Aber genau diese Art von akademischen Labortest wollen wir vermeiden; uns interessiert die Spielerpraxis. Und da sieht der Ist-Zustand nun einmal so aus, daß für den Voodoo-Chipsatz mit Abstand der breiteste Support gewährt wird.

Wer hier und heute vor der Kaufentscheidung in Sachen 3D-Beschleuniger steht, der will auf Nummer sicher gehen. Sollen wir da unseren Lesern wirklich eine exotischere Karte empfehlen, die kaum direkt unterstützt wird und deshalb meistens auf den Umweg Direct3D angewiesen ist? 3Dfx ist dermaßen stark als Quasi-Standard etabliert, daß man sich als Spieler keine Sorgen um den Softwarenachschub machen muß. Und die Beschleunigerleistung ist ja auch nicht von Pappe.

Unter diesen Eindrücken haben wir uns für ein klares Statement »pro 3Dfx« entschlossen, weil das für Neukäufer einfach die sicherste Wahl ist. Das sonst in Hardwaretests so beliebte »Im Prinzip sind alle Modelle toll, entscheiden Sie selber, was Sie kaufen sollen«-Rumgeeier wollen wir uns in PC Player dann doch lieber ersparen.

Apropos Objektivität: Warum ist der Riva 128 ein »fortschrittlicher Konkurrent«, der Voodoo 2 aber »unverhältnismäßig hochgepusht«? Spüre ich da einen neuen Hardware-Glaubenskrieg auf uns zurollen?



Schneuzfest in Texas: Freudentränen durch Wing Commander Prophecy!

Geflutscht und gerührt

Meine persönlicher Platin Player geht in diesem Jahr an eine Software- und eine Hardwarefirma: Origin für »Wing Commander Prophecy« und 3Dfx für den Voodoo-Chipsatz. Was ich da auf meinem alten 120-Mhz-Pentium über den Bildschirm flutschen sehe, treibt mir die Freudentränen in die Augen und läßt mich an alte C64-Tage zurückdenken, als es für fähige Programmierer noch als Herausforderung galt, aus dem alten »Brotkasten« das Letzte rauszuholen. **(Michael Schmitz)**

Sagen wir ja auch: 3D-Beschleuniger sind das derzeit effektivste Spiele-Doping, das man seinem PC gönnen kann.

Lost in Space

Zunächst mal vielen Dank für den Vergleichstest der 3Dfx-Karten in Heft 2/98. Kam gerade rechtzeitig und hat mich in meiner Kaufentscheidung sehr beeinflußt. Leider (ich hatte es befürchtet) blieb der Starkiller-Comic in der Jubiläumsausgabe ja offen-

bar eine einmalige Ausnahme ... Schnüff! Könnt Ihr den nicht irgendwie reaktivieren? Ich war schon zu Power-Play-Zeiten ein absoluter und herzenstreuer Fan der Mannschaft um Trantor & Co! Gibt's eigentlich einen Sammelband mit den kompletten Abenteuern? **(Gunnar Schuster)**

Die in Leder gebundenen gesammelten Werke von Starkiller sind leider noch nicht erschienen. Zeichner Rolf Boyke wartet noch auf potente Verleger, die ihn mit einem Geldkoffer mal besuchen wollen. Mit Humor ist das ja immer so eine Sache: Wir hatten damals Starkiller wegen Ideenmangel ins Holodeck befördert und würden ihn erst dann wieder herausholen, wenn uns würdige Gags in ausreichenden Mengen einfielen.

Bitte einsteigen

Mit der Ausgabe 1/98 habt Ihr endlich wieder Euer Bewertungssystem auf das 100er-Schema umgestellt. Damit kann man meiner Meinung nach viel differenzierter bewerten als mit fünf Sternen. Auch die sechs Untereinteilungen sind sehr sinnvoll. Die Sparte »Einstieg« ist eine praktische Neuerung, da es für den Spielspaß nicht unerheblich ist, wie lange ich mich einarbeiten muß, wenn ich zum Beispiel nur ein Spiel für zwischendurch suche (so werde ich mir nach Eurem Test von »I-War« dieses Spiel nicht kaufen, aufgrund des schwierigen Einstiegs). Die Angabe für die Unterstützung von 3D Grafikkarten und das benötigte Hardware-Minimum zeigt mir auf einem Blick, ob meine Hardware noch ausreicht. Klasse, daß Ihr das wieder in den Bewertungskasten mit aufgenommen habt. Eventuell könnte auch die Unterstützung von Force-Feedback-Funktionen in den Bewertungskasten mit eingebaut werden.
Zu den einzelnen Tests sind Vergleichskästen mit den Referenzspielen der Sparte (etwa 3D-Shooter) eine gute Hilfe zum Einschätzen des Programms, da ich sie mit meinen Lieblingsspielen vergleichen kann. Ich finde es gut, daß diese lang vernachlässigten Vergleiche wieder bei vielen Testberichten dabei sind. Ich würde mir für die Zukunft einen Vergleichstest für Soundkarten und für Pentium-II-Systeme wünschen. Macht weiter so, jetzt geht's wieder aufwärts. **(Robert Aichner)**

Danke für eine mit so viel positiven Energien gefüllte E-Mail. Das wärmt die dankbaren Redakteursseelen in klammen Poinger Frostnächten. Zu I-War will ich eigentlich gar nichts mehr sagen, da mir sonst wieder ein Pressesprecher in den Ohren liegt, der das Ding natürlich viel höher bewertet hätte, weil es ja sooo komplex ist. Zugänglichkeit und Spielwitz gehören aber zu den Tugenden, die wir durchaus zu schätzen und zu berücksichtigen wissen.

Sensible Monster

Vorab möchte ich sagen, daß die PC Player scheinbar wieder auf dem Wege der Besserung ist. Nach ein paar Monaten Abstinenz tut es wieder gut, ein »Erwachsenenmagazin« zu lesen. Die Kleinkindermentalität mancher Magazine nervt gewaltig.
Die Angabe, daß in der Spielebranche viel abläuft und deswegen die PC-Player-Redakteure extrem wechseln ... na, wenn Ihr meint.

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Miro Media TV Karte für WIN 95
Preis nach Vereinbarung
Tel. 07 11/6 40 33 46

Biete Software

Die Chance für alle ...
Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele und Programme, natürlich auch alle Konsolenspiele Testen Sie uns:
Kostenlose Infoliste unter
0 63 21/1 33 61 G

MAGIC - Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 -
91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! Jetzt noch günstiger durch Versand auf Rechnung G

Verkaufe PC und AMIGA Spiele z.B. F1 Manager 96, The last Express, und mehr. Preisliste ist kostenlos. Meine Adresse: Mario Sips, Feldstrasse 24, 06526 Sangerhausen

Verkaufe Lands of Lore II 50,-, Blade Runner 50,-, WC Prophecy 50,-; Age of Empires 50,-; Diablo + Dungeon Keeper Data jew. 20,-; Demonworld 50,-; Blood Omen 50,-; Tomb Raider 2 50,-; Tel: 0 22 75/ 64 43 bitte nur zwischen 16 + 18 Uhr

PC-Spiele zu Toppreisen. Oldies + Hits ab 10,-. Preisliste per Tel + Fax: 0 56 51/4 09 03. Auch Tausch möglich. Suche auch Musik-Studio-Programm für PC.

Biete Spiele

Computerspiele An- und Verkauf
Wir nehmen neue und alte Titel!
ca. 2000 Spiele (PC, Amiga, PSX, C64) Com Illusion, Beethovenstr.57, Hamburg, 0 40/22 46 33 (15-20 Uhr) G

Spiele für PC CDROM zu Top Preisen, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach,
Fax: 0 68 34/5 57 66
T-Online: *H&M# G

Gebr. PC Originale Versand + N. N. Flugsimulator 6.0/WIN 95 Dt. V. 60.- DM, FSFX Upgrade 50,- DM , Sce. Griechenland 50,- DM, Madrid 30,- DM Hong Kong 30,- DM, Karibik 30,- DM, Flight Shop 50,- DM, Scenery Designer 50,-
Ab 16.00 Uhr 0 28 22/5 24 15

Verkaufe PC-Spiele für 25 DM !
Liste unter Fax 0 60 22/7 11 64
od. Mail:
don-quichotte@t-online.de

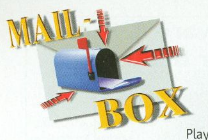
Verschiedenes

Bann Fluch D-Sat 0 61 32/79 83 23

Erwischt ! Du suchst Rollenspielbücher? Günstige Preise? Ruf bei TheRack an! Kostenlos Infos unter 05 61/7 39 05 53 oder www.delphi.de/TheRack anfordern. G

Profi-Spieleprogrammierer! Ermöglichen Sie Ihren Usern **natürlichsprachliche** Tastatureingaben bzw. Dialoge mittels neuartiger KI-Software (DLL) Fax: 02 34/58 37 58 G

Bitte beachten Sie unser Kleinanzeigen-Formular auf Seite 201



Das Heft im Heft (Player's Guide) ist eine alte, aber sehr gute Idee, danke! Die PC-Player-Gruft ist auch eine nette Beigabe, ich lese recht gerne ältere Ausgaben und muß immer lachen (Hardware-Anforderungen!).

Besonders gut gefällt das Special »Spiele-Hype und Wirklichkeit«. Ich will mehr! Einmal halbjährlich, das wäre fein. Mit mehr Lesermeinungen!

Zum eigentlichen Grund meiner Mail: der 3Dfx-Test. Ich kann der Monster-Einstufung nicht ganz folgen. Die angehängte Ansicht »schließlich laufen auf meinem PC nicht nur Spiele, sondern es werden auch Texte darauf geschrieben und Web-Seiten besurft«, scheint den Monsterbesitzer als spielenden Dumpfbatz darstellen zu wollen. Danke nochmals. Aber im Ernst, die Ausgabequalität ist auf meinen Rechner (mit Elsa Winner) astrein und scharf.

(Jörg Moser)

Bitte nicht so sensibel sein: Wenn der Köglmayr »Ich mache auch noch das und das« schreibt, schließt er damit den Rest der Welt nicht aus. Ganz im Gegenteil; er tippt seine Kommentare ja bewußt aus der Sicht des »normalen Intensiv-Users« und ist damit zum Identifizieren freigegeben.

Das Monster-Mysterium haben wir inzwischen aufgeklärt: Unser Testmuster hatte ein veraltetes Verbindungskabel. Diamond reichte mittlerweile ein aktuelles Modell nach und bekam dafür auch eine faire Wertungsnachbesserung in Ausgabe 3/98.

Unüberschaubare Dimensionen

5 Jahre PC Player: Herzlichen Glückwunsch – und ich bin seit Anfang an dabei. Macht weiter so, und ich werde Euch auch in den nächsten Jahren die Treue halten. Vor allem habe ich mich sehr darüber gefreut, daß Ihr nunmehr zum alten Wertungssystem zurückgekehrt seit, denn diese Sterne waren doch ziemlich nervig und nichtssagend.

Nur habe ich im Moment ein kleines Problem: Wohin nur mit den PC-Player-CDs des Jahres 1998? Ich vermisse Euren tollen CD-Collector. Wird es auch in diesem Jahr wieder einen geben, oder sind die Produktionskosten in unüberschaubare Dimensionen geklettert?

(Holger Stephanski)

Unüberschaubar sind die Produktionskosten nicht gerade, aber hoch genug, um eine regelmäßige Wiederkehr des CD-Collectors zu verhindern. Wir haben uns in den letzten Monaten auf Ausstattungsverbesserungen wie Tips-Beiheft oder Klebebindung konzentriert. Aber wenn jetzt Millionen von Mails kommen, können wir sicher mit unserem Boß über ein Collector-Comeback reden.

Rollenspieler rühren sich

Hallo PC-Player-Team, wie üblich erstmal Lob für die beste und professionellste deutsche Spiele-Zeitschrift. Die Rückkehr zum 100er-System wurde wohl von den meisten positiv aufgenommen. Der Grund dieses Schreibens ist das allseits angesprochene Rollenspiel-Comeback. Ich selber sehne mich ja nach einem schönen Fantasy-RPG mit Tiefgang und wenig Actionelementen. Viele Rollenspiele haben uns ja 1997 beglückt – oder soll man sagen enttäuscht: »Lands of Lore 2« (zu langweilig und zusammengestöpselt), »Fallout« (kein Fantasy), »Legacy of Kain« (unspielbar langweilig), »Hexen 2« (eigentlich kein RPG) & Ultima Online (keine Handlung und zu teuer in Deutschland). Und nun warten alle auf »Might & Magic 6«, »Baldur's Gate«, »Ultima 9«, »Wizardry 8«, »Dark Project«, »Return to Krondor«, etc. Wie wäre es mit einem RPG-Special, wo Ihr eventuell im Vorfeld die Spreu schon vom Weizen trennen könnt?

(Sia Manzari)

Im Vorfeld trennt es sich immer schlecht; solange ein Spiel nicht fertig ist, können wir's schwerlich beurteilen. Die Aufbruchstimmung im Rollenspiel-Genre haben auch unsere Barden, Amazonen und Magier in der Redaktion vernommen. Ein Special zu diesem Thema sei Ihnen für die nähere Zukunft versprochen. Fallout nur wegen »kein Fantasy« zu verschmähen, halten wir aber für einen echten Fehler!

Ich tausche nicht!

Zur Abwechslung mal ein Leserbrief von einem Oldie, der seinem Sohn ein PC-Player-Abo geschenkt hat und ständig mit ihm Tauziehen um -zig MByte Festplattenplatz für Spielegiganten und »ernsthafte« Anwendungen veranstalten muß. Bis er seinen eigenen PC hat und wilde Installationsorgien sein Problem sind, vergeht noch etwas Zeit.

Aber daß ich meine Victory (2D+3D) gegen zwei Grafikkarten tauschen soll, geht doch wohl etwas zu weit. Was soll der 3Dfx-Artikel im Heft 2/98 eigentlich? Daß die alten Voodoo-Karten exzellente 3D-Grafik in rasanter Geschwindigkeit auf den Bildschirm zaubern und deshalb von vielen Spieleherstellern mit einem Extrapatch belohnt werden, ist doch noch lange kein Grund, die guten alten (Karten-)Zeiten hochleben zu lassen und die Augen vor dem deutlichen Wandel auf dem Grafikkartenmarkt zu verschließen!

(Harald Unger)

Wir sind ja keinem böse, der mit seiner bestehenden Beschleunigerkarte zufrieden ist und sie nicht rauswirft. Der 3Dfx-Artikel war in erster Linie als Kaufberatung für Spieler gedacht, die angesichts der Spieleentwicklung erstmals mit der Anschaffung einer solchen Beschleuniger-Hardware liebäugeln. Gerade weil auf dem 3D-Kartenmarkt noch sehr viel passiert und gelegentliche Upgrades Sinn machen können, sind wir in der Redaktion Fans der Lösung »separate 2D- und 3D-Karten« geworden.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leserPCP@aol.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigenschlußtermine

Heft 05 vom 01.04.1998 ist am 04.03.1998

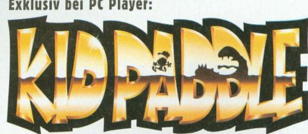
Heft 06 vom 06.05.1998 ist am 06.04.1998

Heft 07 vom 03.06.1998 ist am 04.05.1998

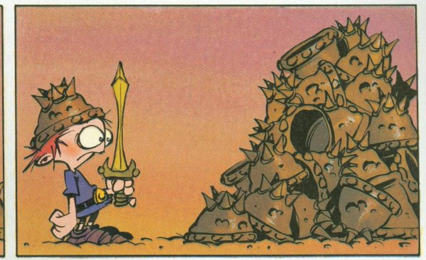
für die nächsterreichbaren Ausgaben

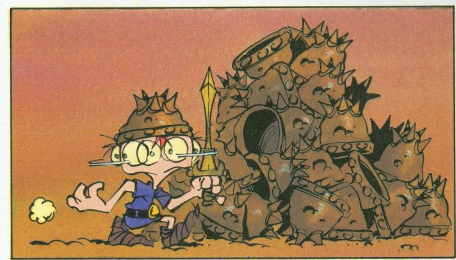
Exklusiv bei PC Player:



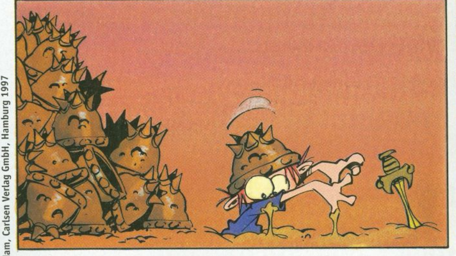


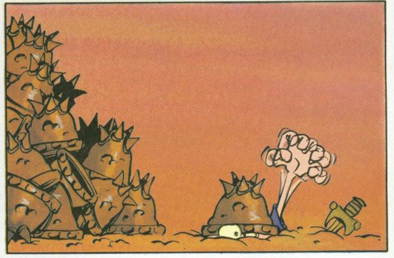


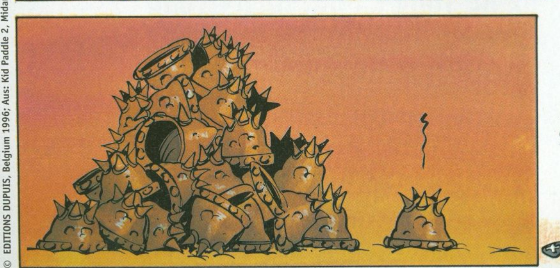


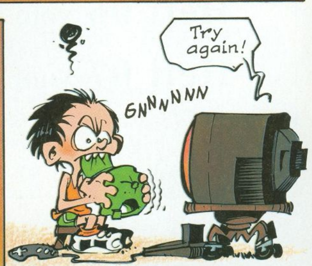












VON DER ROLLE

Welchem Spielegenre widmen wir nächsten Monat ein ausführliches Special? Sagen wir's mal so: Unser Volker Schütz wurde in den letzten Tagen des öfteren im Kettenhemd angetroffen, gelegentlich Zaubersprüche murmelnd und Orks verfluchend. Sind es nur Frühlingsgefühle oder bereitet der gute Mann gar einen Rollenspiel-Schwerpunkt vor?
Letzteres scheint der Fall zu sein, nachdem das totgesagte Genre gerade zu einem Comeback ansetzt. Die Wahrheit hinter den Hit Points, die aktuellen Titel im Vergleichstest und viele schöne Aussichten auf kommende Rollenspiele versprechen wir Ihnen für die nächste Ausgabe.





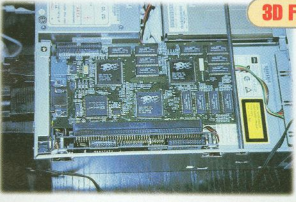
NEUES VOM KAFFEESATZ

50 Prozent unserer Spieletest-Prophezeihungen vom letzten Monat trafen ein – eine solide, durchschnittliche Quote angesichts der genetisch bedingten Unpünktlichkeitsanfälle bei Spieleprogrammierern. Als ziemlich sicheren Test für die kommende Ausgabe können wir **Flying Saucer** anmelden. Eine fast fertige, aber eben noch nicht ganz testreife Version liegt schon auf unseren Schreibtischen; im nächsten Heft wird die Fliegende Untertasse dann gründlich durchgecheckt. Manische Depressionen verursachten die **Starcraft**-Verzögerungen bei unserem strategischen Bodenpersonal, aber auch hier sind die »nächstes mal ganz bestimmt«-Chancen relativ hoch. Adventure-Fans harren des neuen Kriminalfalls mit Tex Murphy: **Overseer** erscheint parallel auf CD-ROM und DVD. Simulanten ölen indes die Flightsticks, um für das neue **F-15**-Programm von Jane's Combat Simulations gerüstet zu sein.

5/98



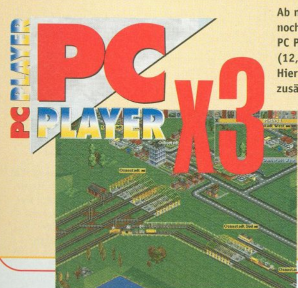




3D FÜR JEDEN GELDBEUTEL

Das derzeit heißeste Hardware-Thema für PC-Spieler sind 3D-Beschleunigerkarten. Kein Wunder; fast jedes neue Programm unterstützt die grafischen Nachbrenner. Im nächsten Special zu diesem Thema werfen wir einen Blick auf möglichst preiswerte, Direct3D-kompatible Modelle: Wo gibt's solide Beschleunigung für wenig Geld? Auf der anderen Seite des Spektrums wuchert das Angebot an High-End-Karten mit den neuen 3Dfx-Chipsätzen: Wir halten Sie mit News über die Voodoo-2-Boliden auf dem Laufenden.

NEU: PC PLAYER IN DREI GESCHMACKSRICHTUNGEN



Ab nächsten Monat machen wir Ihnen die Qual der Player-Wahl noch schwerer. Am Kiosk Ihres Vertrauens finden Sie wie gehabt PC Player ohne CD-ROM (7 Mark), PC Player plus mit CD-ROM (12,80) und unsere neueste, erlesene Sorte: PC Player Super plus. Hier tanken Sie auf: Diese 19,80 Mark teure Variante ist mit einer zusätzlichen CD-ROM behaftet, auf der eine attraktive Vollversion untergebracht ist. Nächsten Monat finden Sie dort den Microprose-Klassiker Transport Tycoon in seiner vollen Pracht, komplett in Deutsch plus World Editor. Dieser Mischung aus Aufbaustrategie und Infrastruktur-Simulation werden suchterregende Nebenwirkungen nachgesagt.
Mit der »Super plus«-Ausgabe bieten wir Fans von Vollversionen ab sofort jeden Monat hochwertige Profispiele als Bonus. Sie können natürlich auch nach wie vor die anderen Player-Geschmackssorten zum gewohnten Preis kaufen.

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

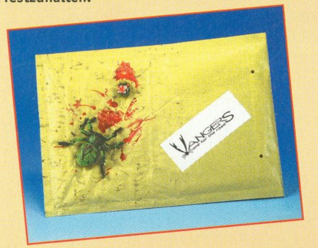
PC PLAYER 5/98 erscheint am 1. April*

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINAL3]

Ein toller Käfer

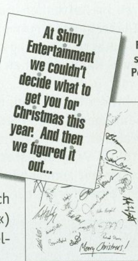
Wieder einmal ist es Zeit, eine besonders ausgefallene Pressemitteilung zu honorieren. Aus dem Hause Interactive Magic erreichten uns erste Informationen zum Endzeit-Spiel »Vangers« (mehr im Aktuellteil dieser Ausgabe). Da Insekten in diesem Titel eine nicht geringe Rolle spielen, ziert eine niedlich mutierte Spinne den Umschlag – stilgerecht von einem Auto zermalmt. Nur mit großer Überredungskunst konnten wir den Fotografen dazu bewegen, diesen appetitlichen Anblick im Bild festzuhalten.

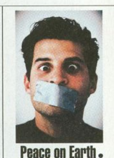


Vergessen Sie die Fliegenklatsche – gegen solche Viecher hilft nur ein 230er Niederquerschnittsreifen.

Stille Nacht

Weihnachten ist nun wirklich schon ein paar Tage her. Aber diese wundervolle Festtagskarte hatte sich zwischen ein paar unerledigten Papierstapeln versteckt und wurde erst kürzlich ausgegraben. Hier sehen wir, was sich die Mannen von Shiny (»MDK«) unter Frieden auf Erden vorstellen: einen geknebelten Chef.





Friede auf Erden – sooo viel redet David Perry aber auch nicht.

Nur bei Vobis!



PAKETPREIS: 299,-DM
SIE SPAREN 49,-DM

SoundBlaster AWE 64 Value
4 Stimmen Premium-Sound zum Einsteigerpreis.
Einzelpreis 199,- DM

Duckfehler oder neue Hardware-Bescheidenheit: Eine Soundkarte mit ganzen vier Stimmen.

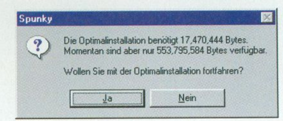
Georg Fritzsche aus Jena meldete beunruhigende Neuigkeiten von der Soundkarten-Front: Angeblich arbeitet Creative Labs für die PC-Kette Vobis an einer Einsteiger-Version der beliebten SoundBlaster AWE 64. Das Value-Modell macht Schluß mit rechenzeitintensiven Mehrklängen und setzt statt dessen auf altbewährte Technik: Ganze vier Stimmen, das Stück für 50 Märker. Ob diese Technologie sich durchsetzen wird? **(ra)**

tikis MS-SpielDOSe

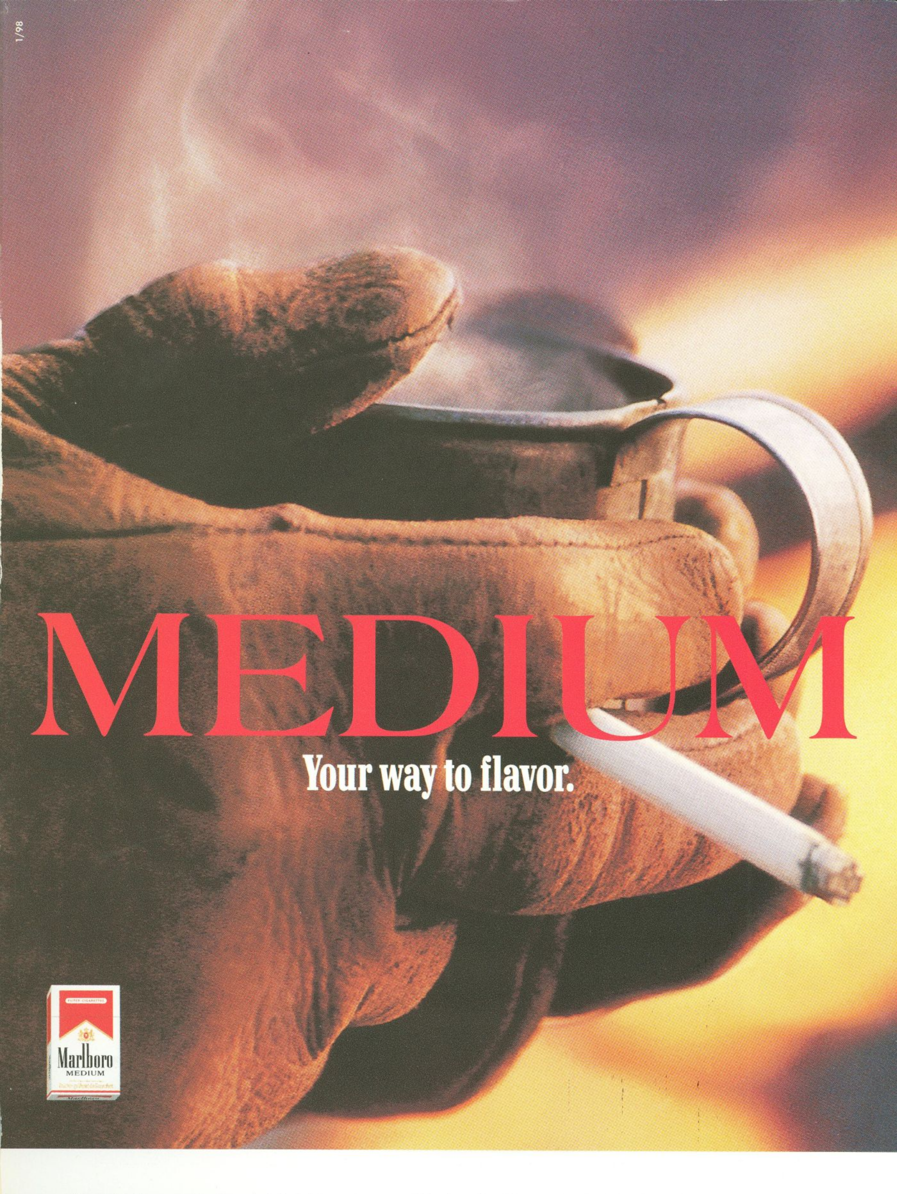
»Lassen Sie drauf achten, daß der Patient immer nur eine Tätigkeit ausübt. Sein Herzschrittmacher läuft noch unter DOS 4.0«

Adam Riese und die Folgen

Wer kann in aberwitziger Geschwindigkeit lauter Nullen und Einsen addieren? Richtig, der freundliche PC auf Ihrem Schreibtisch. Das klappt natürlich nur, wenn ihm ein menschlicher Lehrer anständige Rechenregeln beibringt. Die Installationsroutine von »Spunky Duffle's Dueling Shuffle« hat da so ihre Schwierigkeiten – wir empfehlen ein paar Nachhilfestunden in Subtraktionslehre.



Das große PC-Player-Quiz: Wer rechnet hier falsch?



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)